#269 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

EXTRA!!! DUBBELPOSTER OVERWATCH & THE LAST OF US

QUANTUM BREAK
BRILJANT (V)UURWERK

DARK SOULS III
MAAKT ZIELSGELUKKIG

PLAYSTATION VR
UITGEBREIDE HANDS-ON

TRACKMANIA TURBO
VOOR DE LEKKERE TRACK

OVERWATCH™

WWW.PU.NL
MEI 2016
BP € 4,95





PLUS: MEGASPECIAL TOTAL WAR: WARHAMMER • NEGENDUIZEND KILOMETER VLIEGEN VOOR ZES NIEUWE HEARTHSTONE KAARTEN • GRIM DAWN IS EEN STRAKKE DIABLO BEATER • HOMEFRONT: THE REVOLUTION GRIJPT JE BIJ DE KEEL • DE MEEST INVLOEDRIJKE GAMES ALLER TIJDEN • PLANET COASTER IS DIKKE PRET(PARK) • KWADE ZAKEN IN PURETRO • DE BESTE DARK SOULS NAVOLGERS • KEIHARD BOEREN IN STARDEW VALLEY • OP ZOEK NAAR DE PARELTJES IN DE XBOX EN PLAYSTATION STORE • DE MISLUKTE GAME VAN STEVEN SPIELBERG • YO-KAI WATCH IS EEN PRACHTIGE POKÉMON KLOON • EN NOG VEEL MEER...

HEEFT HET ALLEMAAL!



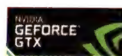
Advanced Gaming PC

CPU	Intel I3 3.6 GHz
VGA	NVIDIA GeForce® GTX 950 2 GB
RAM	8GB (2x 4GB) 1600 MHz
SSD	-
HDD	1 TB

PRESTATIE ★★★½☆
GRAFISCH ★★★★☆
OPSLAG ★★★½☆

699.00









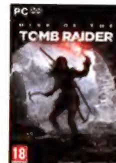


Ook leverbaar zonder Windows 10 **599.00**

Power Gaming PC

CPU	Intel I5 3.2 GHz
VGA	NVIDIA GeForce® GTX 960 2 GB
RAM	8GB (2x 4GB) 1600 MHz
SSD	240 GB
HDD	1 TB

PRESTATIE ★★★★☆
GRAFISCH ★★★★½
OPSLAG ★★★★☆



899.00











Ook leverbaar zonder Windows 10 **799.00**

Pro Gaming PC

CPU	Intel I7 4.4 GHz
VGA	NVIDIA GeForce® GTX 970 4 GB
RAM	8GB (2x 4GB) 1600 MHz
SSD	240 GB
HDD	1 TB

PRESTATIE ★★★★★
GRAFISCH ★★★★★
OPSLAG ★★★★★



1239.00



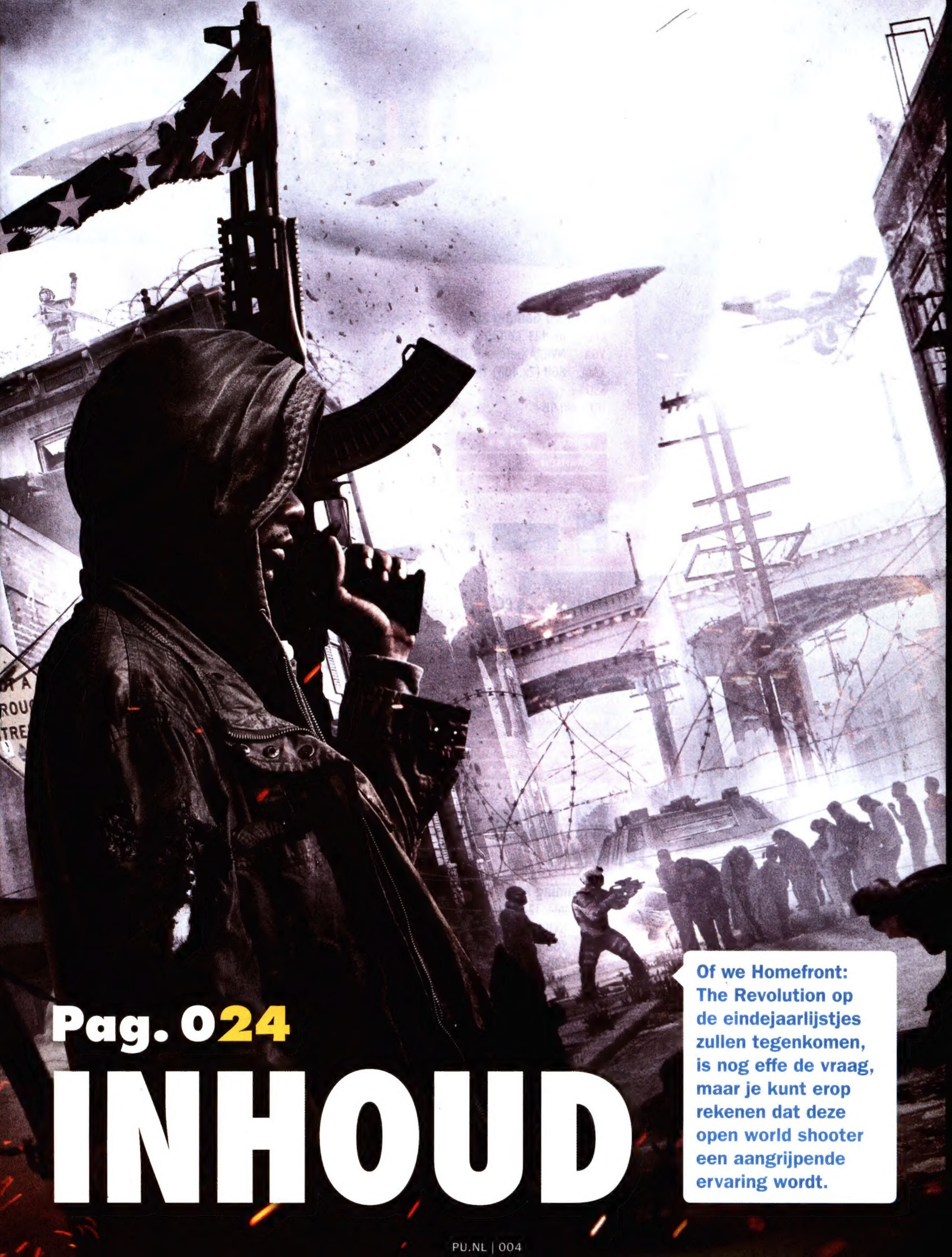








Ook leverbaar zonder Windows 10 **1139.00**



Pag. 024

INHOUD

Of we Homefront: The Revolution op de eindejaarlijstjes zullen tegenkomen, is nog effe de vraag, maar je kunt erop rekenen dat deze open world shooter een aangrijpende ervaring wordt.


Pag. 022


Pag. 024


Pag. 026


Pag. 058



Pag. 060

COVERVIEW

014 **OVERWATCH** XBOX ONE / PS4 / PC

FIRST LOOK

022 **TEENAGE MUTANT TURTLES: MUTANTS IN MANHATTAN** PS4 / PS3 / XBOX ONE / XBOX 360 / PC

PREVIEWS

024 **HOMEFRONT: THE REVOLUTION** XBOX ONE / PS4 / PC
026 **PLANET COASTER** PC
028 **MASTER OF ORION** PC

REVIEWS

054 GOLD AWARD **DARK SOULS III** XBOX ONE / PS4 / PC
057 **STARDEW VALLEY** PC
058 **QUANTUM BREAK** XBOX ONE / PC
060 **TRACKMANIA TURBO** XBOX ONE / PS4 / PC
062 **STAR FOX: ZERO** WII U
064 **YO-KAI WATCH** 3DS
066 **GRIM DAWN** PC
068 **CLASH ROYAL** IOS / ANDROID
070 **OOK GESPEELD**
SENRAN KAGURA: ESTIVAL VERSUS • MARIO & SONIC OP DE OLYMPISCHE SPELEN IN RIO • SUBNAUTICA • SLAIN • DEADBOLT • DEVIL DAGGERS • ORI AND THE BLIND FOREST: DEFINITIVE EDITION • DAY OF THE TENTACLE: REMASTERED • SALT AND SANCTUARY • MUTANT MUDDS: SUPER CHALLENGE • ALEKHINE'S GUN • ASSASSIN'S CREED SYNDICATE: THE LAST MAHARAJA

SPECIAAL

030 **EEN BOOSAARDIGE PURETRO OVER SLUWE SLECHTERIKEN EN DUISTERE DADEN**
034 **SPECIAL REPORT: FINAL FANTASY XV**
036 **PLAYSTATION VR IMPONEERT IN SAN FRANCISCO**
040 **OP ZOEK NAAR DE PARELTJES IN DE XBOX EN PLAYSTATION STORE**
042 **VERGETEN VERHALEN UIT DE GAME-INDUSTRIE: DE MISLUKTE GAME VAN STEVEN SPIELBERG**
044 **DE INTERESSANTSTE NAZATEN VAN DARK SOULS**
046 **JURJEN VLIEGT 9000 KM. VOOR... ZES NIEUWE HEARTHSTONE KAARTEN!**
050 **WAT VINDEN DEVELOPERS DE MEEST INVLOEDRIJKE GAMES?**
052 **CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT IS HET GAME-MONUMENT VAN SAMUEL**
083 **SPECIAL: DE ULTIEME WARHAMMER GUIDE**

VAST

006 **DE REDACTIE**
008 **PUMMUNITY**
009 **DE ABONNEE VAN DE MAAND**
010 **OPUNIE**
021 **DE KULUM VAN WOUTER VAN DER VAART**
029 **VANAF NU WORDT HET SPECIAAL**
068 **GRATIS GAME VAN DE MAAND**
069 **NINO SELECTEERT HET BESTE VAN PU.NL**
070 **OOK GESPEELD**
074 **PULARIA**
075 **QUIZT JE DAT?**
076 **SMORGASBORD**
079 **FRAMEDROP!**



COLOFON
POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 55,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

HET BLAKENDE BLAZOEN VAN BLIZZARD



Ieder bedrijf in de game-industrie maakt fouten. Was Ubisoft een paar jaar geleden nog ieders lievelingetje, vorig jaar lag de uitgever zwaar onder vuur. EA is jarenlang de haat-paal van internet geweest, terwijl Activision die rol heeft overgenomen en ondertussen het meest winstgevende gamebedrijf uit de industrie is. Fuck-ups, flops en flaters... het heeft vooral met perceptie te maken. Feit is dat Blizzard in deze een unieke positie bekleedt. De Amerikanen maken simpelweg geen slechte games én krijgen zelden of nooit kritiek vanuit de community. Hun games kunnen je ding niet zijn, maar alles wat die gasten aanraken, verandert in goud. Het MMO-landschap is gevormd door World of Warcraft, Diablo leidde ooit de weg in het ARPG-genre en dankzij Hearthstone duikt iedere uitgever bovenop cardgames. Gaat Overwatch hetzelfde doen voor de Hero shooter? Zeker weten kun je het nooit, maar laat 't maar aan Blizzard over om weer met iets unieks en uitermate polished te komen. Daarom een welverdiende dubbele dosis Blizzard in deze PU: met Overwatch op de cover én Jurjens bezoek aan het hoofdkantoor in Irvine, USA. En Dark Grim, elders dit nummer, is óók schatplichtig aan het bedrijf. Blader maar snel naar pagina's 14 t/m 19, 46 t/m 49 én 66/67. Cheers! ● *Jan*



GEEN TROEP, ALLEEN TROOPERS

IEMAND MOET HET DOEN

Tijdens Dutch Comic Con in Utrecht organiseerden we onder andere een 'Japan Quiz', samengesteld door Wouter. Hij had er dan ook op gerekend om 'zijn' quiz zelf te mogen presenteren, maar daar stak onze hoofdredacteur een stokje voor.
Niet alleen stuurt Jan zichzelf altijd op de vetste trips; toen hij hoorde dat de presentator van de quiz nauw moest samenwerken met fotomodel Stefanie Joosten, was ook meteen duidelijk wie dít karweitje op mocht knappen... Wouter protesteerde nog, maar met een resoluut "QUIET", werd zijn mond door Jan gesnoerd.



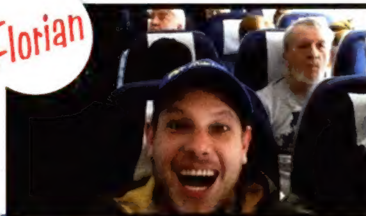
Jurjen



Lag deze maand...

... voor het eerst dit jaar te chillen bij een openluchtzwembad. Daar moest ik dan wel negenduizend kilometer voor vliegen en liefst zes nieuwe Hearthstone kaarten voor bekijken, maar voor mij als zonaanbidder was het allemaal de moeite waard.

Florian



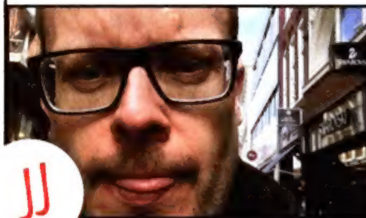
Zat deze maand...

... weer met m'n pretbek in het vliegtuig. Voor Final Fantasy XV ging ik naar Los Angeles en daar lees je alles over in deze PU!

Ondertussen...

Kocht deze maand...

... een nieuwe bril. Ik kreeg de helft terug van de verzekering, een winkelkorting, én een voucher van 99 euro. Waardoor ik achttien euro winst maakte op de aankoop. Jan heeft er nu 426 besteld.



JJ

Is deze maand...

... aan het rouwen over Dutch Comic Con. Niet dat het geen doorslaand succes was, want dat was het zeker, maar omdat het veel, VEEL te kort duurde.



Wouter

Deed deze maand...

... niets anders dan Dark Souls III spelen. Wat dacht je anders?!



Nino

Graddus



Logeerde deze maand...

... in het ergste hipsterhotel van Londen. Jaren '70 tapijt, dierenhoofden aan de muur, een lift die nutteloze feitjes opnoemt... Ik voelde me zó niet thuis, dat ik er geen oog heb dichtgedaan.

Ed



Bezocht deze maand...

... de Italiaanse hoofdstad Rome. Die stad is één groot openluchtmuseum, en zoals ik op de redactie altijd zeg: 'oud is mooi!'

Tjeerd



Vierde deze maand...

... Pasen in Spanje. Nou ja, vieren... Er lopen gasten in gewaden pijn te lijden omdat ze gigantische standbeelden en kruizen door de stad moeten sjouwen. Op blote voeten. Om bij te komen heb ik m'n snikkel nog effe in de sangria gehangen.

Samuel



Dronk deze maand...

... veel meer sake dan normaal. Tja, meehelpen met het organiseren van een Aziatisch filmfestival heeft zo z'n voordelen.

Jan



Keek deze maand...

... het derde (en laatste?) seizoen van de Zweeds-Deense serie The Bridge. Damn wat is dit een fantastische, ijzingwekkend spannende reeks!

Wordt vervolgd...

DUTCH COMIC CON ENORM SUCCES



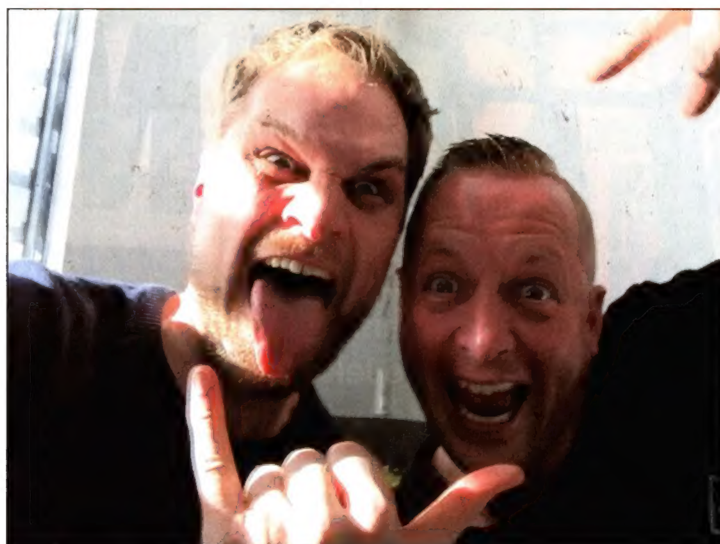
Verderop in deze PU kun je de lofzang van Wouter lezen op Dutch Comic Con 2016, maar ook als je geen bevooroordeelde, subjectieve geekycomicdwaas bent, kun je niet anders dan toegeven dat die beurs een enorm succes was.
Helaas waren de meeste PU-redacteuren (zoals gewoonlijk) vergeten foto's te maken, dus de geplande collage in Smorgasbord gaat 'm niet worden.
Wel kregen we nog deze foto opgestuurd van Jan met Mammaloe, de vrouw van Pipo de Clown. Wel jammer dat alleen Ed oud genoeg was om deze heldin uit de jaren '60 van de vorige eeuw op de beurs te herkennen.

EEN UURTJE BUSINESSCLASS

Ja, daar wil je wel effe een selfie van maken. Businessclass vliegen naar Engeland met naast je nog een apart plekkie voor je tas (netjes met de gordel om). Jammer alleen dat de vlucht zo kort was dat Tjeerd niet meer dan vier glazen bubbels naar binnen wist te werken, waarna twee glazen er spontaan via z'n neus weer uitkwamen. Gelukkig voor Tjeerd was zijn privé stewardess in de buurt om telkens z'n neus te snuiten.



HARDCORE ABONNEE



Tjeerd heeft inmiddels half Nederland afgereisd in zijn queeste voor de Abonnee van de Maand. Deze keer ging ie naar Drenthe, waar hij Wouter Koops ontmoette die al ruim twintig jaar lid is van PU. Wouter is niet alleen een hardcore gamer en hardcore verzamelaar, maar als MC Da Syndrome treedt hij ook regelmatig op in het hardcore uitgaansleven.
En wat ons betreft is ie ook nog eens een hardcore poseur, want aan deze stoere pics kan zelfs Jan nog een puntje zuigen.





EEN SLIMME OUDE BEKENDE

En wie liepen we tijdens Dutch Comic Con tegen het lijf? Ex-PU-redacteur Maarten Blonk! Na een kort verblijf bij IGN Nederland doet Maarten sinds een half jaar de PR bij Blizzard, een baan waarin hij zich helemaal happy voelt.
Natuurlijk mist ie ons nog iedere dag (écht), maar het is na werken bij PU toch wel een van de leukste jobs in de gamesbizz.
Slim als Maarten is, betaalde hij op de Dutch Comic Con alle biertjes voor Ed; en na een stuk of acht van die kouwe kletsers wist onze eindbaas ineens welke game er deze maand op de cover moest komen.



PUMMUNITY

De internetgekkies op PU.nl worden er gelukkig niet normaler op, dus gaan we lekker door met de PUmmunity; hét platform bij uitstek voor de internettende gamer die daadwerkelijk iets te melden heeft!

HUH?

Dat we een community vol uiterst intellectuele jonge dames en heren hebben weet iedereen, maar soms zijn de beste comments de simpelste. Zo ook deze reeks absurdistische vragen die zo dom zijn dat het weer lollig wordt. Of toch niet?

Kotter — 1 dag geleden — Reageer
Waargebeurd toch?

MetalGearBob — 1 dag geleden
Waar?

Plankton1997 — 1 dag geleden
Gebeurd?

zuipbeschuit — 1 dag geleden
toch?

Playstation_Unlimited — 1 dag geleden
??

Kotter — 1 dag geleden
Rare jongens...

MetalGearBob — 1 dag geleden
Raar?

CHECK!
PU.nl/MKSlechteFilm

EERSTES

Mannen die blij schreeuwen dat ze de eerste comment op een artikel achterlaten, zien we normaal alleen op YouTube, maar Cynster de huistroll heeft deze prachtige traditie ook op PU.nl geïntroduceerd. Jammer dat niemand het leest.

Cynster — 5 dagen geleden — Reageer
Gaaf gedaan :)

Cynster — 5 dagen geleden
Oja, FIRST

Sausbert — 5 dagen geleden
Des te mooier dat je straks helemaal onderaan hangt en niemand je post leest. Doei.

Cynster — 5 dagen geleden
<3

Sausbert — 5 dagen geleden
<3 <3

CHECK!
PU.nl/UnchartedFirst

ERE WIE ERE TOEKOMT

We rollen sinds dit jaar met slechts één stagiair voor de PU.nl redactie en dat is kut, maar gelukkig is Brutus zo'n hardwerkende topper dat we het verschil eigenlijk niet merken. Dat is ook de PUmmunity opgevallen en deze props voor onze sterspeler waren dan ook fijn om te zien.

RomeoNovember — 3 weken geleden — Reageer
Toch even props naar brutus die de site zo goed als in zijn eentje vult! Ga zo door

CHECK!
PU.nl/AllesOverDivision

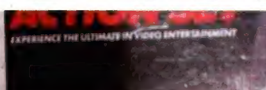




ABONNEE VAN DE MAAND

WOUTER KOOPS





TJEERD | KOMT OP DE KOFFIE



We gaan graag naar de hunebeddenknuffelaars in Drenthe, al was het maar omdat onze eigen Jurjen uit Assen komt. Maar vlak ook Emmen niet uit, want daar vind je een dierentuin en natuurlijk de Boogie Bar, een tent waar Tjeerd ooit een meisje mee naartoe nam die het daar zo kut vond dat ze na tien minuten weer (alleen) vertrok.

Ik hoop dat de Boogie Bar inmiddels gesloten is, want er was geen plee te vinden die niet was ondergekotst en je plakte letterlijk overal aan de vloer vast. Het doet Wouter, de abonnee van deze maand, in ieder geval geen belletje rinkelen. En hij moet het weten, want als hardstyle MC is ie uitstekend bekend met het uitgaansleven.



Het favoriete bezit van Wouter is zijn gesealde versie van Illusion of Gaia, een van zijn meest favoriete games en zijn trots als verzamelaar. "Dit is de Amerikaanse versie, in Europa heet ie namelijk Illusion of Time." Samen met Secret of Mana en Chrono Trigger zijn dit volgens Wouter de topgames van de SNES. "De verhaallijnen zijn gewoon zó goed."

Wil jij ook Abo van de Maand worden? Stuur dan een mailtje naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. Abo vd Maand.



Het is voor Wouter een kick om games te verzamelen die veel waard zijn, maar hij heeft daarbij ook wel eens een foutje gemaakt. "Ik had Earthbound, een prachtig exemplaar in perfecte staat, maar die heb ik op een gegeven moment verkocht voor 300 euro. Die is nu makkelijk 800 euro waard. Ja, da's best kut." Nu wil hij die game weer terug om z'n verzameling SNES RPG's te completeren. "Samen met Harvest Moon en Terranigma natuurlijk... Maar daar houdt het wel mee op hoor."

Als ik z'n woonkamer binnenkom, sta ik in de schaduw van een gigantisch Vrijheidsbeeld. Het is een souvenir uit een club waar Wouter wel eens optreedt als MC Da Syndrome. En dat boert best aardig; met vier optredens per maand kan ie overdag lekker gamen. Zo is hij nu druk bezig met een VIP klus in GTA Online. "Ja, sorry hoor, als ik eenmaal in m'n missie zit, dan moet ik 'm ook echt afmaken. En ik ben aan het sparen voor zo'n vet jacht." Hij stapt uit z'n helikopter om een pakketje op te pikken. "Dan kan iedereen zien dat ik een high roller ben."





SNES RPG's zijn z'n grote passie als verzamelaar, al is hij nog niet zo lang bezig. "Een paar jaar geleden ben ik weer gaan sparen, en toen ben ik begonnen met Super Nintendo games, de echte RPG's, zoals Secret of Mana, die Mario RPG natuurlijk, Final Fantasy III, Dragon View..."



"Wat ik tegenwoordig ook spaar, zijn van die Funko poppen. Ik laat ze in de doos, en als mijn gameroom af is, zet ik ze in allemaal in een vitrine. Dat vind ik mooi."

Maar van een echte gameroom is eigenlijk nog geen sprake. "Ik heb hier alles al in gezet, en eigenlijk moet dit een gameroom worden, maar zover ben ik nog niet." Hij lacht terwijl hij naar zijn collectie kijkt. "Ach, tijd zat, ik woon hier ook pas zes jaar."

WOUTERS GAME PASPOORT

Naam: Wouter Koops
Leeftijd: 36
Lid sinds: 1995
Favo PU-redacteur: Ed
Favo game ooit: Illusion of Gaia
Bezit: 11 consoles, 2 handhelds, 211 games



● Square Enix had eind maart een groot evenement georganiseerd om hete info over Final Fantasy XV bekend te maken.

● De wereld keek al maanden uit naar dit moment waarop we iets meer te weten zouden komen, alleen een halve dag van tevoren publiceerde een werknemer van Gamespot 'per ongeluk' alle informatie al.

● Gamespot werd vervolgens 'per ongeluk' op de blacklist van Square Enix gezet en de werknemer werd 'per ongeluk' ontslagen.

● Florian was speciaal voor dat evenement in LA, en cameraman Kevin mocht ook mee; hij ging voor het eerst de oceaan over.

● Kevin was er dus er dus niet mee bekend dat als je met een jetlag begint te zuipen, je heel snel kacheltje lam kan worden. Florian uiteraard wel.

● Grijnzend zorgde Florian er dus voor dat er tijdens het diner steeds een vol bierglas voor Kevin z'n neus stond, en al snel was onze cameraman zo blauw als een tientje.

● Toen Kevin het restaurant uit strompelde, kwam er een ober achter hen aan met een camera. Of ze die niet waren vergeten?

● Hier zouden beelden van moeten zijn, maar Kevin was natuurlijk niet voor niets mee; Florian vergat het lenskapje van de camera te halen. Of het was 'per ongeluk' verwijderd natuurlijk.

● Wouter was sinds zijn trip voor Total War: Warhammer niet te genieten; zijn PC is namelijk niet snel genoeg om de game te draaien en hij had al zijn geld al uitgegeven op de Dutch Comic Con.

● Tjeerd kwam met het idee om zijn PC te laten upgraden in de Hardwarehoek en Wouter was daar natuurlijk meteen voor te porren.

● Toen ze aankwamen bij de winkel, krabde de werknemer zich wel effe op z'n achterhoofd toen er werd gevraagd naar een upgrade, want er was nogal wat aan vervanging toe: praktisch alles.

IS VIRTUAL REALITY TE DUUR?

Is Virtual Reality te duur? Tja, het is maar hoe je het bekijkt...

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Achthonderd euro voor Vive en Oculus en minimaal een dikke vierhonderd voor PlayStation VR is veel geld. Dat klopt.

Maar zet het eens in perspectief. Want waarom is het ene product van achthonderd euro te duur en leggen 'we' voor een ander product dergelijke bedragen lachend neer...



iPhone 6: Kost je 600 euro als je een beetje geheugen aan boord wil. En het is gelul dat ie gratis is bij een abonnement; niks is gratis in deze wereld.

Weekje zomerlol in Spanje, Griekenland of Turkije: Inclusief eten en drinken ben je zo 800 euro kwijt. Voor een week pret met katers en geheid een blauwtje.

Scooter: Kost nieuw zo'n 1500 euro. En dan hebben we het nog niet eens over de peut die erin gaat, het onderhoud, de verzekering en de dikke kans dat je een smakkerd maakt.

Weekendje stappen met vrienden: toch gauw 100 euro x 52... 104 x een kater, het is slecht voor je gezondheid en je ziet er suf uit als je lam bent (okay, de eerlijkheid gebied te zeggen met een VR-Headset op ook).

Ticket LowLands: 175 euro voor luisteren naar jengelende kutbandjes, kakken op de smerigste WC's van het land en vijftig procent kans om tot je enkels in de modder te staan.

LANGZAAM DOOFT HET TWEEDE SCHERM

De productie van de Wii U is gestopt. Wow, dat was snel. In het najaar van 2012, dus nog geen vier jaar geleden, werd het apparaat gelanceerd.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Er zijn er op dit moment zo'n dertien miljoen Wii U's verkocht. Aanzienlijk minder dan de dik honderd miljoen van de voorganger. Qua verkopen is het dus geen succes geworden. Toch denk ik dat geen enkele bezitter van het systeem z'n Wii U als een miskoop beschouwt.

Neem alleen al games als Mario Kart 8 en Super Smash Bros. Geweldig Nintendo entertainment en wat mij betreft de beste delen in deze topseries, zeker als je de DLC voor beide games meerekent.

En dan zijn daar nog Super Mario 3D World, Bayonetta 2, Pikmin 3, Xenoblade Chronicles X, Captain Toad: Treasure Tracker, wat coole 2D-platformers met Donkey Kong, Yoshi, Kirby en Luigi, de twee HD-remakes van grote Zelda avonturen en het vorig jaar verschenen Splatoon en Super Mario Maker. Diep triest en zonde eigenlijk dat wereldwijd slechts dertien miljoen gezinnen toegang hebben tot deze schat aan spelplezier.



Toch is de Wii U ook creatief beschouwd wel een beetje een flop geworden. De belangrijkste troef van de Wii U, en de reden dat het systeem nog steeds best duur is, is zijn tweede scherm. Dat scherm in de controller dat compleet nieuwe manieren van spelen mogelijk moest maken. Kijk nu nog eens naar de titels die ik net noemde, en je zult zien dat er nauwelijks games zijn die het tweede scherm goed gebruiken. De meeste speel ik liever gewoon met zo'n Pro-controller, zonder het tweede scherm een blik waardig te gunnen.

Sure, bij Pikmin 3, Splatoon en Super Mario Maker valt er wat te zeggen voor dat tweede scherm in je handen. Maar ook deze games hadden best zonder die feature kunnen bestaan.

Eigenlijk is ZombiU (zie screen) nog steeds de enige game die uitstekend gebruik maakt van de Wii U GamePad. Terwijl die game eigenlijk een zwakte van dat systeem uitbuit: als je naar het ene scherm kijkt, zie je niet wat er op het andere scherm gebeurt. Iets wat dan weer een grote ergernis blijkt in het recente Star Fox Zero, waarin het tweede scherm-concept nog effe bruut door de strot van de Star Fox fan wordt gedouwd.

> "In het verleden was het onze strategie om het gamend publiek te vergroten. Nu wordt het onze strategie om het publiek te vergroten dat geïnteresseerd is in Nintendo's franchises."



Hoopgevende woorden van Nintendo-directeur Kimishima. Tenminste, als hij hiermee inderdaad bedoelt dat de focus weer komt te liggen op dingen als Zelda en Mario, in plaats van op dingen als Brain Training en Wii Fit.

Hoe zeer ik ook zou willen dat de vele toptitels die voor de Wii U verschenen toegankelijk worden voor een grotere groep dan die dertien miljoen gezinnen, hoop ik toch dat de NX niet backwards compatible wordt. Want dat zou betekenen dat ook dát systeem met zo'n tweede scherm-gimmick werkt.

Wat mij betreft is dat tweede scherm nu een gepasseerd station.

twitter.com/GKJJ

WAAR IS MICROSOFT MEE BEZIG?

Misschien is het jou ook opgevallen dat Microsoft de laatste weken voortdurend proefballonnetjes oplaat, en volgens mij doen ze dat met een goede reden.

Neem bijvoorbeeld de opmerking van Xbox One baas Phil Spencer dat hij het niet onmogelijk acht dat een console een vergelijkbare levenscyclus als die van een PC krijgt (oftewel voortdurend geupdate kan worden), óf de mogelijkheid van crossplay tussen Xbox One en PS4, óf de poll waarin gevraagd werd of gamers aangekochte digitale content eventueel weer via een shop op Xbox Live zouden willen verkopen.

Deze proefballonen laten vooral zien dat Microsoft al een stuk verder kijkt dan het jaarlijkse E3-feestje in LA. Inzet is, even simpel gesteld, hoe men over een paar jaar wél kan domineren op het gebied van digitaal entertainment/gaming, want dat is nu niet zo. Sony ligt zo ver voor dat de strijd met de PS4 niet meer gewonnen gaat worden, en ik vermoed dat dat ook niet met een 'Xbox Two' zal gaan gebeuren. En dat weet Microsoft.

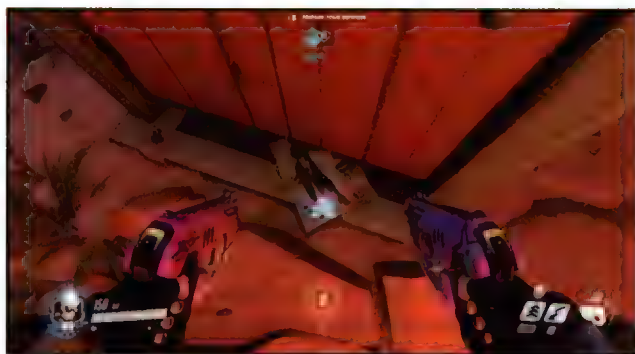
Men kijkt dus naar andere mogelijkheden. En het mooie is; die zijn er. Microsoft is in staat om van PC en console min of meer een identiek platform (streaming, set top box) te maken. Hoe vet zou dat zijn! Ze kunnen mobiel als geen ander verbinden met PC en console. Online only gaming kunnen ze zó neerzetten en ja, dat is de toekomst. Bij steeds meer games moet je internet al altijd aan hebben staan.

Maar de blunder op de E3 toen men vanuit het niets de Xbox One als always online aankondigde, die kunnen ze zich niet nog een keer veroorloven. Ze moeten het dit keer meteen goed doen. Vandaar de proefballonnetjes. Er komen spannende tijden aan!!!

BLIZZARD VERSTOPT PORNOBLAADJE

Patches zijn inmiddels een gegeven in het leven van een gamer.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ



Elke week verschijnen er wel een paar patches op je PC of console. Doorgaans zijn ze bedoeld om fouten en bugs uit een game te slopen of de balans van de gameplay te verbeteren.

Zo niet bij Blizzard; zij brachten een patch uit die onder meer een pornoblaadje uit Overwatch haalde. Want, vies bah. Onze vraag is natuurlijk, hoe kwam dat pornoblaadje daar terecht en welk character uit de Blizzard dynastie was er nou afgebeeld?

KILLZONE OP JE KOFFIETAFEL

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Kunstgalerie Cook & Becker heeft in samenwerking met Guerrilla Games een waanzinnig fraai artbook gemaakt dat vijftien jaar aan Killzone design samenbrengt.

Het meer dan tweehonderd pagina's tellende boekwerk geeft een gedetailleerd en geïllustreerd overzicht van de unieke designfilosofie achter de Killzone gameserie.

Ik kan daar nog veel meer woorden aan besteden, maar soms zeggen beelden genoeg.

Check: **www.candb.com/nl/**



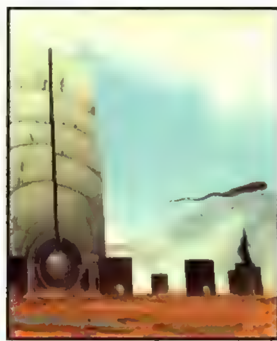


NO MAN'S SKY KRIJGT VR SUPPORT

No Man's Sky is nog steeds niet officieel aangekondigd als VR-compatible... maar mijn Glazen Bol weet wel beter.

PlayStation VR wordt een vettig stukje hardware, maar mist nog een killer app. No Man's Sky zou die rol prima kunnen vervullen. Bundel die game met een PSVR en je hebt een *match made in heaven* lijkt me.

De Glazen Bol staat hier niet alleen in trouwens. Florian eet de helft van zijn petjescollectie op als die game straks niet speelbaar is met PlayStation VR.



Power Spy

- Alleen de kast en een SSD van de 'game-PC' waren bruikbaar. Wouter snapte daar niets van; zijn PC was namelijk in 2007 nog state of the art.
- Toen de werknemer de oude onderdelen uit de kast haalde, zag de Powerspy meteen wat ie bedoelde. De processor moest met trappers op gang worden gebracht en de videokaart was van hout.
- Het verbaast de Powerspy dat er de laatste jaren van Wouter geen reviews zijn binnengekomen van Mijnenveger en Commander Keen met lovende woorden over de framerate.
- Wouters hoge cijfer voor Dragon Age 2 was ineens ook te begrijpen; als diafilm is die game best goed.
- Jan was afgelopen maand in San Francisco voor een Sony PlayStation VR event. Jan is inmiddels helemaal verliefd op VR en ziet goede kansen voor Sony.
- En nee, dat is niet omdat hij naar huis ging met drie PSVR brillen in zijn koffer.
- Florian is overigens nog steeds een beetje teleurgesteld dat hij niet die kant op mocht. Hij is toch immers de VR-specialist?
- Hij was echter nog meer teleurgesteld toen bleek dat er helemaal geen PSVR brillen in Jan zijn koffer zaten bij thuiskomst.
- Jan had een interview met Jim Ryan, de Europese PlayStation baas, die min of meer, soort-van, stiekem-een-beetje, half knipogend toegaf dat No Man's Sky heel misschien toch wel zeer waarschijnlijk eventueel VR-support krijgt.
- De zich in zijn koffie verslikkende assistent van Jim Ryan was in ieder geval indicatie genoeg dat er meer speelt.
- Dikke kans dat Jan z'n Glazen Bol heeft meegeluisterd...
- Microsoft maakte recent een uitglijder door op een feestje op de Game Developers Conference (GDC) allemaal schaars geklede dames in schooluniformpjes te laten ronddansen.

● Een paar uur daarvoor was er nog een paneldiscussie op GDC over de rol van vrouwen in de game-industrie. Waarschijnlijk had de organisator van het feestje de context niet helemaal goed begrepen.

● Of moet dat 'kont-tekst' zijn?

● Of hij was voor het laatst naar de E3 geweest in 2003, toen het inhuren van pornosterren nog de normaalste zaak van de wereld was om je games aan te prijzen.

● Schokkend nieuws: Nintendo ontslaat het grootste deel van het personeel bij haar Korea-divisie

● De Powerspy wist niet eens dat Nintendo een Korea-divisie had en hoopt dat het ontslagen personeel in ieder geval niet honds is behandeld.

● Zoals je weet hebben Koreanen en honden een nogal lastige verstandhouding.

● Geruchten over de PS4K of de 'PlayStation 4,5' blijven aanhouden. Daar moet je als PlayStation 4 bezitter maar blij mee zijn; alsof je een gloednieuwe auto hebt gekocht voor de komende vijf á zes jaar, die bij nadere inspectie een versnellingsbak en een achterbank mist.

● Als er een gratis 4K-televisie bij iedere PS4K console wordt geleverd, hoor je de Powerspy echter niet meer klagen natuurlijk.

● Alsof de duvel er mee speelde, was Nino net op trip toen Brussel het toneel werd van de verschrikkelijke aanslagen vorige maand.

● Het voelde dan ook uiterst ongemakkelijk dat hij op het gelijktijdige event voor de lol werd gefouilleerd en tijdens het gamen onder schot werd gehouden door ingehuurde cosplayers.

● Aan de andere kant was het alleen maar fijn dat de man met de baard niet in de buurt was die dag, want met zo'n baard ben je natuurlijk snel verdacht.



COMMENTAAR JURJEN

twitter.com/jurjenT

SLAPPE REKRUTEN

Volgens vertrekkend landmacht commandant Mart de Kruif zijn de rekruten van tegenwoordig minder fit dan vroeger. De schuldige? Games.



De Kruif: "Wanneer je niet in een boom klimt maar achter de computer zit, dan is in een touw klimmen een stuk lastiger."

De commandant heeft hier vast een punt, al kun je je afvragen hoe objectief zijn beoordeling van de fitheid van grote groepen jongeren in verschillende tijdsperioden is.

Hij gaat in elk geval voorbij aan veel kwaliteiten die jongeren juist door games hebben ontwikkeld. Om te beginnen kunnen ze met computersystemen omgaan, en dat lijkt me ook binnen het leger tegenwoordig toch wel een aardige kwaliteit. Dan is er nog de getrainde hand-oogcoördinatie die ongetwijfeld van pas komt bij het 'real life' sniperen.

En kijk eens naar de kennis van soorten wapens en tactische manoeuvres die gamers opdoen in tactische shooters. Of de vaardigheid in het besturen van allerhande voertuigen of wapensystemen die je van games leert. De besturing van het Russische nieuwe pantservoertuig, de Koerganjets-25 is zelfs gemodelleerd naar de controller van de PlayStation, zodat jongeren hem makkelijker kunnen bedienen. En wat te denken van de besturing van drones die je op afstand via een display volgt en bestuurt? Zo'n ding kun je toch het best door een goede gamer laten besturen.

In touwen klimmen is ook niet alles.





De meesten bouwen gewoon wat huisjes met hun LEGO, maar het kan ook anders...

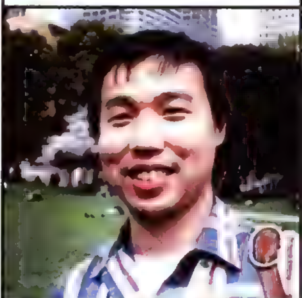
DE RAAKVLAKKEN TUSSEN GEWELD, RELIGIE EN GAMES

Eerst Parijs, onlangs Brussel. Een doffe bak ellende. Aanslagen, doden, verdriet, haat. De wereld is van slag, de bevolking deelt zich op in twee kampen, en ondertussen zoekt iedereen in totale radeloosheid naar een oplossing.

100% JJ

Ik kan je nu al melden: die oplossing is er niet. En laten we dat nou eindelijk eens onder ogen zien. Eigenlijk heeft het hele verhaal van religie en terreur heel wat raakvlakken met dat van games en geweld.

> "De game-industrie moet gewoon eens een goed potje neuken."



Indie-developer Robert Yang vindt zijn collegae te preuts als het gaat om seks in games.

Er is geen honderd procent waterdicht oorzakelijk verband tussen religie en geweld, maar er zijn altijd gekken die religie misbruiken om maffe shit uit te halen. En dat geldt exact zo voor games en geweld. Er is geen hard verband, maar we mogen ook niet ontkennen dat sommige mafkezen door games maf gaan doen. Omdat ze nu eenmaal maf zijn. En face it, die mafkezen zullen er over tien, vijftig of honderd jaar ook nog zijn. Terreur zal dus altijd blijven bestaan, hoe hard we ook aan onze veiligheid sleutelen.

Het enige wat we kunnen doen, is een beetje normaal met elkaar omgaan. Als die moslimterroristen meer kansen hadden gehad in de maatschappij, zich beter hadden thuis gevoeld, wie weet hadden ze dan niet allemaal zo idioot gedaan. Zware onvrede leidt vaak tot mafheid.

En hoe vreemd het ook klinkt; wij gamers kunnen daar ook wat aan doen. Dat dacht ik toen ik het verslag van een discussie over moslims in games op de afgelopen GDC las. Onder andere onze eigen Rami Ismail van Vlambeer zei daar rake woorden over.

Namelijk dat het leven van een moslim in een game meestal niet veel waard is. In negen van de tien gevallen zijn het stereotype, gillende baardmansen die met een AK47 op je afstormen. Ik kan het als blanke westerling niet helemaal goed inschatten, maar hoe zou ik me voelen als elke blanke in een game kanonnenvoer zou zijn en ik als blanke dus altijd verloor?.

Ik moet eerlijk bekennen; ik denk er niet eens bij na als ik in een CoD of Battlefield een baardwezen voor de loop krijg. Die knal ik standaard af. Want het is altijd de vijand. Is dat eigenlijk niet weird?

Je kunt me een zeikerd vinden, maar voor mij zijn dit soort, op het eerste oog triviale randzaken, essentiëler in de route naar een betere wereld dan nog meer blauw en groen op straat.

Geef iedereen gewoon het idee dat ze erbij horen en ertoe doen, maak van iedereen een vijand én een winnaar in een game. De tijd van stereotypering is voorbij!



NEDERLAND OP Z'N BEST
DUTCH COMIC CON 2016

Duizenden Nederlandse geeks hadden dit jaar het beste paasweekend evah, waaronder onze Wouter. Twee dagen liep hij in een waas van pure extase rond in de Jaarbeurs te Utrecht, waar hij het volgende zag en beleefde...



door **Wouter**
twitter.com/wouterbrugge

Ik ben weer een beetje trots op Nederland. En voor iemand als ik, is dat best opmerkelijk. Ik hou namelijk niet van bitterballen en stroopwafels, heb een stevige hekel aan voetbal en polderen. De laatste tijd is het helemaal triest gesteld met ons land. Met een Oss dat zich verzet tegen VIER, hoogopgeleide, fatsoenlijke vluchtelingen en voetbal'supporters' die cultureel erfgoed in het buitenland naar de klote schoppen. Wat de fuck is er mis met ons?

Geen idee, maar als je 26 en 27 maart op de Dutch Comic Con was, zou je haast denken dat de goede Nederlanders wel iets beters te doen hebben dan vandalisme en racisme. Films en series kijken, bijvoorbeeld. Of comics lezen. Of ontzettend vette cosplay pakken maken.

TAKE ALL MY MONEYS

Vorig jaar was de Dutch Comic Con misschien niet de meest soepel georganiseerde conventie in de geschiedenis van de mensheid, maar met 25.000 voornamelijk tevreden bezoekers, viel er weinig te klagen. Dit jaar hebben we ons best gedaan alles beter te doen, zoals het hoort met een sequel, en dat is - naar mijn even bescheiden als gekleurde mening - helemaal gelukt. Er is beter gebruik gemaakt van de enorme ruimte, vooral door het kraampjes-met-awesome-shit-gedeelte in een veel grotere hal te plaatsen. Dat betekende in de praktijk dat je portemonnee, zodra je de entreehal voorbij was, zo goed als onmiddellijk werd leeggezogen. Mijn geld is vooral naar de CIA gegaan. Dat klinkt alsof ik federale overtredingen begaan heb, maar ik heb het over Comics Import Amsterdam, een kraam waar ze longboxes vol met goede deals hadden liggen.



Bovendien was ik aangenaam verrast door Akim, een stripspeciaalzaak die zich al tien jaar lang gewoon in hartje Groningen bevindt! Bizar, want ik dacht dat ik daar alle geekiness wel wist te vinden...

Achterin de retail-hal bevond zich een podium waar allerlei masterclasses van bijvoorbeeld Hearthstone en League of Legends plaatsvonden, onder leiding van ex-PU-redacteur Ward Geene.

Ook onze eigen Japan Quiz starring Stefanie Joosten en met Jan als host was daar te bewonderen, hoewel er een klein stressmoment aan voorafging toen de actrice die Quiet uit MGS V speelt zich naar het verkeerde podium had begeven. Daar had ze ook prima thuis gehoord, tussen alle panels met acteurs van Daredevil en Game of Thrones in.

PUUR GELUK

De entreehal, oftewel de belevingshal, was voor het publiek dat liever niet arm thuiskwam waarschijnlijk het leukst. Je kon er vette Star Wars-props bekijken, de pilot-aflevering van Outcast zien, Quantum Break spelen, het Yo-Kai Watch-dansje leren en de allerbeste Star Wars games aller tijden spelen op Power Unlimiteds console wall.

Het was ook op die laatste plek waar mijn vertrouwen in het Nederlandse volk weer hersteld werd. Ik heb prachtige, passievolle mensen ontmoet, al dan niet gestoken in indrukwekkende cosplay outfits. Fans van films en series, comic lezers en figure verzamelaars, gamers van alle leeftijden en andere liefhebbers van entertainment, net zoals ik. Gelijkgestemden, broeders, medefanboys. Ik heb PU-lezers en bezoekers van PU.nl gesproken, toppers die al twintig jaar lid zijn en enthousiastelingen die ons net ontdekt hebben.

En terwijl ik outgeekte met al deze bezoekers, die allemaal net zo in hun sas leken als ik, schoten de uren voorbij als dick jokes in Deadpool. En nu is het voorbij. Maar maak je geen zorgen, goed Nederland, volgend jaar zijn we er ZEKER weer.



PFFF... VOOR IK DOOR DIE VETLAAG HEEN WAS, ZEG.



Power Spy

- Deze maand kwamen ook de eerste virtual reality headsets bij de consumenten binnen, zowel Oculus als HTC waren eindelijk klaar om te leveren.
- De launch van de Oculus was een extra speciaal momentje want Oculus oprichter Palmer Luckey vloog persoonlijk naar Alaska om de eerste bril af te leveren.
- Leuk voor de ontvanger natuurlijk, maar de lol was snel voorbij toen hij zich realiseerde dat de benodigde software nog niet beschikbaar was.
- Zit je dan met je 600 dollar kostende mode accessoire. Unluckey bastard.
- Florian zit schijnbaar goed in z'n slappe was, want de vrolijkste dwaas van de redactie heeft meteen allebei de brillen besteld toen de pre-orders live gingen.
- Toevallig zit hij ook sinds de aankoop elke dag opwarm noodles te eten, tot groot ongenoegen van zijn vriendin, want ook die is inmiddels vergeten hoe echt eten smaakt.
- Niet Tjeerd of Graddus, maar Nino is eigenlijk de grootste troll op de redactie, en 1 april is dan ook voor hem de leukste dag van het jaar.
- Nadat Nino onder andere z'n moeder een appje had gestuurd met een baby echo en de mededeling dat ze oma werd (het goede mens belde in tranen om 'm te feliciteren), bedacht Nino dat het wel leuk zou zijn de thuis werkende Jan effe goed op de kast te jagen.
- Het blad moest bijna naar de drukker, dus het idee was snel bedacht. Jan kreeg een mailtje dat Ed in overspannen toestand naar huis was gegaan met de woorden 'jullie zoeken het verder zelf maar uit, ik ben er helemaal klaar mee!'
- De Powerspy zal jullie de details besparen, maar Jan trapte er met open ogen in en zat al in de auto op weg naar de redactie om de brand te blussen, toen Nino hem telefonisch vroeg of hij ook wist welke datum het was.
- Een datum die Jan vermoedelijk nog lang zal heugen, maar nét iets minder lang dan een jaar, hoopt Nino...

OVERW

Blizzard is al jaren heer en meester op het gebied van de tactischere spellen, maar een echte actiegame had de legendarische ontwikkelaar nog niet gemaakt. Daar brengt Overwatch verandering in. Tjeerd en Nino hebben de closed bèta helemaal grijs gespeeld en bereiden je vast voor op de komst van de game eind mei.

Tjeerd en Nino: ZIJN ROFFE PAPI'S

WATCH

Aarde, 2046. Onze planeet is flink naar de klote, er zijn robots die te slim zijn geworden en die moeten aan banden worden gelegd. Om deze crisis het hoofd te bieden, wordt er een taskforce opgericht bestaande uit allerlei helden: Overwatch.
Het is een succes; de robots worden verslagen en een generatie lang bewaart Overwatch vrede en welvaart. Maar als iedereen die situatie als vanzelfsprekend begint te ervaren en om die reden de groep helden van Overwatch wordt ontmanteld, komt de Aarde in een neerwaartse spiraal van geweld terecht. Er lijkt maar één uitweg: de roffe papi´s van Overwatch moeten terugkomen.

Ik had laatst allemaal splinters in m'n kont. Zei m'n vrouw: 'heb je soms seks gehad met een houten poot?'

Niet lullen maar poetsen

Het is het bedje lore waar Overwatch op rust, maar eigenlijk doet dat er niet zoveel toe. Het is namelijk best wel een oppervlakkige hero shooter. Begrijp ons niet verkeerd: het is oppervlakkig op een goede manier. De manier waarop je effe snel een potje kunt spelen dat elke keer anders kan zijn, waarin alles goed aanvoelt en er weinig overbodig gedoe is. Het is de manier waarop Counter-Strike goed is: niet lullen maar poetsen. Je hoeft niet uren te grinden om een personage

"Overwatch is veel uitnodigender dan hardcore competitieve shooters, terwijl het er totaal niet minder spannend op wordt."

te unlocken, je hoeft geen maanden in de game te steken voordat je eindelijk aan het oppervlakte krabt van wat de bedoeling is. En dat is eigenlijk wel fijn. De game voelt logisch aan en je hebt meteen door wat er van je verwacht wordt.

Draken en bubbels

In Overwatch kun je je meteen een held voelen, en elke held heeft grofweg de beschikking over een primair wapen, een paar abilities of perks en een ultra aanval. Dat kan van alles zijn: van een damage absorberende bubbel of een doodnormale sniper tot een gigantische draak die door het speelveld vliegt; de gekste dingen komen langs en bijna alles werkt naar behoren.

Het is wel zo dat je het ene personage wat sneller in de vingers hebt dan het andere. Zo speelde ik met een gast met een zwaard die inkomende projectielen af kan weren en terugkaatsen, en in het begin had ik bijzonder veel moeite met die kracht, want ik activeerde hem telkens óf te vroeg, óf te laat. Of neem die absorberende bubbel waar ik het net over had: als je de damage opvangt met je bubbel, kun je die weer extra hard terugschieten, maar daar moet je dus wel effe wat moeite voor doen. Het is gelukkig nooit frustrerend, want als je er genoeg van hebt, kies je na je dood gewoon een andere held.

Teambased

Overwatch is teambased; je speelt zes tegen zes waarbij je ervoor moet zorgen dat je objectives voltooit. In de bèta konden we bijvoorbeeld Payload spelen, waarin de aanvallende partij een belangrijke lading in de basis van de verdedigers moet zien te krijgen, en de verdedigers dat uiteraard moeten zien te voorkomen. Daarnaast is er ook Point Capture, waarin je als verdedigende partij bepaalde punten moet zien te behouden en als aanvallende partij die moet zien over te nemen.

Verder heb je een hybride gamemode die beide modi combineert en nog een Domination modus die Control heet.

Dit is misschien nog wel het spannendste aan Overwatch; de gameplay zit dik snor en



weetje • weetje

Kan je niet wachten om met Overwatch aan de slag te gaan? Dan hebben we goed nieuws voor je: er komt een open bèta tussen 5 en 9 mei, en als je de game pre-ordert, kan je zelfs al vanaf 3 mei aan de slag met de bèta.

weetje • weetje

Als je de collector's edition van Overwatch aanschaft, krijg je er een bronzen beeldje van Soldier: 76 bij.

weetje • weetje

Overwatch blijft niet alleen bij een game; in de aanloop naar de release gaat Blizzard all out met een serie animated shorts en een zestal digitale comics om het verhaal vast uit de doeken te doen. De eerste short is uit tegen de tijd dat je dit leest.

DE HELDEN

Overwatch draait natuurlijk om de heroes, en zoals we van Blizzard gewend zijn, zit het daarmee wel goed; ze zijn kleurrijk, hebben emmers vol karakter en coole abilities. In totaal zijn er 21 helden, en dit zijn onze favorieten.

REINHARDT WILHELM (TANK)

Reinhardt is een immense Duitse veteraan die wordt gedreven door een groot rechtvaardigheidsgevoel. De beste man is eigenlijk met pensioen, maar moet noodgedwongen zijn harnas weer aantrekken, en dat vindt deze rauwdouwer helemaal niet erg.

POWERS: Zijn grote energieschild en immense rakethamer maken Reinhardt perfect voor de frontlinie. Terwijl hij de grootste klappen opvangt voor z'n teamgenoten, plet ie vijanden tegen de muren met z'n Charge move of ramt ze weg met z'n dikke hamer die je ook nog eens van een afstandje kunt gebruiken. Reinhardt heet niet voor niets hardt.



MERCY (SUPPORT)

Mercy heet eigenlijk Dr. Angela Ziegler, een Zwitserse dokter die haar leven heeft gewijd aan nanobiologisch onderzoek, wat haar een bijzonder krachtige field medic maakt. Om gewonde soldaten snel te kunnen helpen, heeft ze een Valkyrie pak met vleugels ontwikkeld waarmee ze snel naar de plek des onheils kan vliegen.

POWERS: Mercy is het engeltje op je schouder; als zij je schaduwt, ben je stukken lastiger te verslaan. Niet alleen omdat ze je kan healen; ze kan ook je damage boosten én je uit de dood laten herrijzen. Als Mercy in het nauw wordt gedreven, kan ze zich ontzettend rap uit penibele situaties redden met haar Valyrie pak. Kortom, Mercy is een engeltje.



Die dikke doet aan een balansdieet. Als ie taart gaat eten, dan altijd in elke hand eentje...

de heroes zijn heel tof, maar het staat of valt bij de maps en de gamemodi. Want als je het simpel houdt, moet je wel zorgen dat je niet te ver doorslaat. Da's simpel.

Niet je grootmoeders shooter

Overwatch mag dan een competitieve shooter zijn, Blizzard heeft een hoop slimmigheidjes toegepast om ervoor te zorgen dat je ook lol kan hebben als je geen MLG Pro NoScope cyber-atleet bent.

De belangrijkste aanpassing is dat de focus niet ligt op het maken van zoveel mogelijk kills of het behouden van een positieve kill/death ratio. Sterker nog; je kan in de game nergens zien hoe vaak je teamgenoten of vijanden dood zijn gegaan. Dat klinkt als een detail, maar het zorgt er in de praktijk voor dat de game ook leuk blijft als je niet dagelijks uren aan het oefenen bent om duizend kills per death te halen.

Teamwork is vele malen belangrijker in Overwatch. Een goed gebalanceerd team met goede support en tanks zal elke keer winnen van zes gasten die individueel geniaal zijn maar niet samenwerken. Om dat te bewerkstelligen, krijg je constant tips over de samenstelling van je team. Als je niet genoeg healers of te veel assault heroes hebt, geeft Overwatch aan dat het verstandig is om van held te switchen.



weetje • weetje

Hanzo en Genji waren in vroege ontwikkeling één personage. Uiteindelijk was dat een dusdanige cool-overload dat ze ze maar hebben opgesplitst.

Positieve statistieken

Om goede spelers toch bewust te maken van hun prestaties houdt Overwatch uitgebreide statistieken bij. Op je profiel kan je al je persoonlijke records en je efficiëntie uitgebreid bekijken en analyseren, zodat je makkelijk kan zien met welke hero je het beste presteert en met welke je nog zou moeten oefenen. »

SOLDIER: 76 (OFFENSE)

Mensen die veel andere shooters spelen, kunnen het best beginnen met deze knakker. Soldier: 76 is namelijk gemaakt om de overgang vanuit andere games zo soepel mogelijk te maken. Hij beschikt dan ook over het arsenaal dat je van de Call of Duty's van deze wereld gewend bent.

POWERS: De shift-knop ingedrukt houden om te sprinten, is normaal gesproken geen optie in Overwatch, maar Soldier: 76 is de uitzondering op die regel. Daarnaast heeft hij een Heavy Pulse Rifle dat niet zou misstaan in een Unreal Tournament en als je op de rechtermuisknop drukt, schiet hij een drietal Helix Rockets af die de vijand de lucht in slingeren. In het onwaarschijnlijke geval dat Soldier: 76 schade oploopt, kan hij met zijn Biotic Field een genezende cirkel maken voor zichzelf en zijn teamgenoten. Met zijn Ultimate ability 'Tactical Visor' krijgt Soldier: 76 een soort auto aim, waarmee hij zonder te mikken zijn tegenstanders over de kling jaagt.



TORBJÖRN LINDHOLM (DEFENSE)

Torbjörn is een dwerg en geniale ingenieur die uitblinkt in het maken van wapens. Zijn uitvindingen speelden een belangrijke rol in een grote oorlog, maar tegenwoordig worden zijn wapens tot zijn grote verdriet misbruikt. Zijn doel is om dat recht te zetten.

POWERS: Torbjörn is niet het meest populaire personage, vanwege zijn turrets die op chokepoints opduiken en vooral pijnlijk zijn voor rushende aanvallers. Verder helpt hij jou en je teamgenoten aan armor en is hij constant bezig om zijn turrets te upgraden. Zorg er wel voor dat je de map goed kent, want dan kun je pas echt heel irritant worden voor je vijand. Maar fuck de haters, Torbjörn is gewoon de bom!



HANZO SHIMADA (OFFENSE)

Een van de coolste personages is Hanzo, de oudste zoon van het hoofd van een groot crimineel imperium. Hanzo is een getrainde vechter met zwaard en pijl en boog. Hij werd gedwongen zijn jongere broer te vermoorden, waarna hij zich afkeerde van de familie, op zoek naar redemption.

POWERS: Je kunt Hanzo met zijn pijl en boog vooral op afstand goed gebruiken. Als je zijn verschillende pijlen (zoals een sonarpijl en een salvo weerkaatsende pijlen) leert gebruiken, rijg je de kills zo aan elkaar. Bovendien kan deze baas muren beklimmen en, oh ja, hij kan een gigantische draak oproepen die alles en iedereen verslindt die in zijn weg staat, niet geheel onbelangrijk. Hanzo is awesome!



PHARAH (OFFENSE)

Pharah is de codenaam van de Egyptische Fareeha Amari, een jonge vrouw die als een speer de rangen van het Egyptische leger beklom, maar toch meer wilde, vooral vrede op aarde enzo. Ze verliet het leger voor een privaat beveiligingsbedrijf en kreeg daar training in een experimenteel gevechtspak, dat o.a. bestaat uit een jetpack.

POWERS: Dankzij haar jetpack is Pharah veelzijdig en vaak in de lucht te vinden, maar ook op plekken waar niet alle heroes kunnen komen. Haar raketwerper is daarnaast nog eens ontzettend krachtig, zeker als je meerdere raketten achter elkaar op een groepje vijanden loslaat. Als je een beetje slim bent, gaat Pharah als een raket!



Ook tijdens het spelen valt er behoorlijk wat nuttige info te lezen. Zo zie je in het scorescherm in een oogopslag welke abilities je het best benut en hoeveel je bijdraagt aan je team. Bij elke statistiek verschijnt een medaille als je in de top drie van je team staat.
Aan het eind van ieder rondje krijgt iedereen de Play of the Game te zien: de beste paar seconden van de beste speler uit het potje. Ik kan niet genoeg benadrukken hoe verfrissend het is om een shooter te spelen die nou eens geen nadruk legt op de negatieve scores. Overwatch is veel uitnodigender dan hardcore competitieve shooters terwijl het er totaal niet minder spannend op wordt, en dat is iets wat het plezier exponentieel vergroot.

HERO SHOOTERS IN 2016

Hero shooters schieten dit jaar als paddenstoelen uit de grond: Gearbox ontwikkelt Battleborn, Epic komt met Paragon en Blizzard hoopt ons te verrassen met Overwatch. Begrijpelijk dat je door het bos de bomen niet meer ziet. Hoog tijd voor een vergelijkingstabel, afgaande op de info die bekend was op het moment van schrijven.

Game:	Camera:	No. Heroes:	Prijs:	Modi:	MOBA mode:	Release:
Overwatch	First-Person	21	€ 60	MP only	Nee	24 mei
Battleborn	First-Person	25	€ 60	SP en MP	Aanwezig	3 mei
Paragon	Third-Person	13?	€ 20	MP only	Alleen maar	Out Now

Verticaal

Een ander gigantisch verschil met de Counter-Strike's en Call of Duty's van deze wereld is dat Overwatch veel verticaler is dan zijn traditionelere collegae. Een hoop van de heroes hebben speciale abilities om hogerop te komen (denk aan jetpacks en double jumps) en de levels zijn zo gebouwd dat je makkelijk een slim plekje kan vinden om je tegenstanders van boven of van onder te belagen met kogels.
Ook dit zorgt ervoor dat je altijd wel een substantiële bijdrage aan je team kan leveren, puur door een tactische spot uit te kiezen om van daaruit een paar kogels op een nietsvermoedende tegenstander af te vuren.





weetje • weetje

Als je denkt dat Overwatch uit de lucht komt vallen, heb je het mis; de game is namelijk ontstaan als onderdeel van Project Titan. Titan was de MMO van Blizzard die World of Warcraft moest gaan opvolgen, maar na zeven jaar ontwikkeling werd geannuleerd. Delen van Titan zoals maps en stukjes verhaal zijn uiteindelijk in Overwatch terechtgekomen.

Herkenbare helden

Ook als knallen niet je ding is, zijn er nog legio andere mogelijkheden om je te vermaken met Overwatch. Een Defense Hero als Mei kan bijvoorbeeld met haar ijskrachten vijanden bevriezen of muren van ijs opwerpen om haar teamgenoten te beschermen en Torbjörn de engineer kan een turrent neerzetten om vijanden het leven zuur te maken.
De variatie tussen de verschillende heroes is gigantisch. Qua abilities lopen ze mijlenver uiteen en ook qua looks zit er zo veel verschil tussen de heroes, dat je ze vanaf de andere kant van de map kan herkennen. Dat is knap ontwerpwerk (er zijn ruim twintig heroes!) en het zorgt er tegelijkertijd voor dat je snel ziet welke spots van de map je beter kan vermijden of juist op moet zoeken.



Kom saam buuten Exoskelletjes kieken...

LET IT GO, LET IT GO
I AM ONE WITH THE WIND AND SKY
LET IT GO, LET IT GO
YOU'LL NEVER SEE ME CRY
HERE I STAND AND HERE I'LL STAY
LET THE STORM RAGE ON

Als je bevroren is, gaat die gast altijd rare liedjes zingen...


Die zwevende auto is een metafoor voor het bandeloze Wilde Westen.

Linke loot

Al het harde werken in Overwatch is niet voor niets, want de game bevat een uitgebreid XP-systeem, zoals je tegenwoordig van een dergelijk schietspelletje mag verwachten. Met elk potje scoor je XP, als je XP-balk vol zit, ga je een level omhoog en als je een level omhoog gaat, krijg je een Loot Box. Elke Loot Box bevat vier verschillende random items voor een van je heroes. De items zijn verdeeld in zes categorieën:

Skins: Deze veranderen het uiterlijk van je hero. Van een simpel likje verf tot vergaande veranderingen aan het 3D model.

Emotes: Korte animaties die je tijdens het spelen kan spammen.

Victory Pose: De pose die je hero in het overwinningsscherm aanneemt na een potje.

Voice Line: Een audio quote die je op ieder gewenst moment de ether in kan slingeren.

Sprays: Weet je nog in Counter-Strike, die domme grafitti sprays die je kan instellen? In Overwatch moet je ze unlocken...

Highlight Intro: Deze wordt vertoond voor de Play of the Match.

Momenteel is de loot die je unlockt nog wat karig, en sowieso is het compleet willekeurig welke buit je krijgt; het is dus niet zo dat je meer loot voor Soldier: 76 krijgt als je meer met die knakker speelt. Ook zijn lang niet alle categorieën even interessant; de kans dat je een emote of een spray van een andere speler ziet, is vrij klein. Toch is het leuk om die Loot Boxjes te openen, al is het alleen maar omdat die animatie zo mooi is.

Gelikt als een Blizzard game

Grafisch zit het verder ook wel snor met Overwatch. Het heeft de typische Blizzard stijl van karakteristieke personages, mooie maps en strakke textures, gebruikmakend van een relatief simpele techniek. Hierdoor heb je geen monster PC nodig om de game op een vloeiende zestig frames per seconde te draaien maar ziet het er evengoed beeldschoon uit. Heldere kleuren, zonnige omgevingen en knallende effecten zijn de ingrediënten die ervoor zorgen dat je een Overwatch screenshot van een kilometer afstand kan herkennen.

Of Overwatch de online eSports multiplayer yolo topper gaat worden waar Blizzard op hoopt, is nog de vraag, maar hoe meer wij de game speelden, hoe meer zin we in het volgende potje kregen. Het spel is toegankelijk genoeg voor iedereen en z'n moeder, maar er is zoveel diepgang op het gebied van teamwork en het slim gebruiken van skills, dat je er ongetwijfeld heel wat tijd in kan stoppen.

Het is wel te hopen dat Blizzard iets meer beloningen implementeert; de loot is op dit moment een geinig idee maar de dingen die je vrijspeelt, zijn niet bijzonder boeiend en van de makers van Diablo en World of Warcraft mag je toch wel verwachten dat ze weten hoe ze een speler moeten belonen.



weetje • weetje

Er werd lang gedacht dat Overwatch een free-to-play game ging worden, maar Blizzard heeft besloten om de volle mep voor de game te vragen. Dit zodat iedereen alle content heeft en mensen makkelijker van hero kunnen switchen, zonder daarvoor te lappen.

weetje • weetje

Tjeerd en Nino hebben de game al eens gecheckt voor een Effe Spelen. Dit betreft een vroege versie van de bèta, maar het geeft een goede indruk van de game. Check hem op PU.nl/OverwatchSpelen

"De game knalt als een trein, draait als een zonnetje en er zijn maar weinig shooters die teamwork zo aantrekkelijk maken."



VERWACHTING ***TJEERD EN NINO:***

Overwatch betovert ons met elk potje meer en meer. De game knalt als een trein, draait als een zonnetje en er zijn maar weinig shooters die teamwork zo aantrekkelijk maken. We hopen alleen dat Blizzard er nog net effe wat meer content instopt.

+ Blizzard-waardige gameplay.
+ Blizzard-waardige graphics.
+ Blizzard-waardige afwerking.
- Geen Blizzard-waardige loot.

TEAM BASED SHOOTER
BLIZZARD
24 MEI 2016

KULUM



Twitter: @WoutervdVaart
Instagram: @WoutervdVaart

Op reis naar:
De rest van de wereld, om ooit nog een kleine wereldreis te filmen.



Speelt:
League of Legends, Minecraft, Hearthstone



Wouter van der Vaart

Wouter van der Vaart heeft heel wat van zijn dromen waargemaakt: een eigen YouTube kanaal waar hij miljoenen views op scoort, een Minecraft server die is uitgegroeid tot een van de grootste in Nederland en tussendoor studeerde hij ook nog effe af. Wie is die gast?

MIJN EIGEN YOUTUBE KANAAL

Terwijl ik naar mijn middelbare school fietste, besprak ik elke ochtend met mijn beste vriend wat er de vorige dag allemaal op YouTube was gebeurd. Jaar na jaar keken we dagelijks naar onze favoriete YouTubers en droomden we weg bij het idee van een eigen YouTube kanaal.



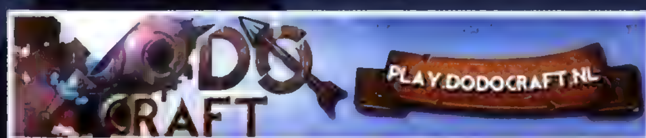
Tijdens mijn studie aan de universiteit confronteerde ik mezelf weer met die droom en maakte ik mijn eigen gamingkanaal aan: 'Dodo' onder het mom 'JUST DO IT!'. Hierop volgde drie jaar lang letterlijk elke dag keihard knokken. Tijdens hoorcolleges schreef ik scripts voor nieuwe video's en een gedegen voorbereiding voor examens moest af en toe wijken voor 'once in a lifetime perstrips'.
Hoewel ik ook toen al wist dat YouTube een hele grote rol in mijn leven zou blijven spelen, wilde ik er nooit mijn studie voor opgeven. Ik zette het 'niet genoeg tijd' excuus aan de kant en drie jaar later combineerde ik het behalen van mijn bachelor met het halen van tien miljoen views op mijn YouTube kanaal!

DODOCRAFT

M'n YouTube kanaal en alle randactiviteiten eromheen heb ik een kleine drie jaar in mijn eentje gedaan: van het bedenken en editen van alle video's tot alle administratie voor mijn eenmanszaak.
In September 2015 heb ik daar verandering in gebracht en ben ik een groot project gestart, genaamd DodoCraft. Dodo-



Craft is een Nederlandse Minecraft server waar spelers gratis voorgeprogrammeerde gamemodes kunnen spelen. Omdat ik in veel opzichten autodidact ben, was ik aanvankelijk van plan om een lekker dik boek te kopen over programmeren en mezelf wegwijs te maken in de nullen en eentjes. Maar na er wat nachtjes over geslapen te hebben, besloot ik toch om een tweet te plaatsen om te kijken of iemand interesse had in een samenwerking... en binnen een paar dagen had ik een team van vijf man samengesteld, allemaal specialisten in hun eigen vakgebied.
Een paar maanden later was dit uitgegroeid tot een team van 27 man, tienduizenden blije spelers en een van de grootste Minecraft servers van Nederland!
IP server: play.dodocraft.nl (Minecraft spelers kunnen via dit IP mijn server vinden mochten ze dat leuk vinden).



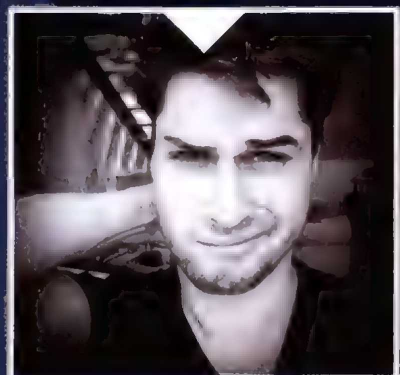
JUST DO IT!

Zoals Shia Labeouf het mooi verwoorde: just do it! Het is een ontzettend cliché, maar aan de andere kant ook een uitdrukking die je in elk succesverhaal tegenkomt. Van het beginnen met sporten tot het opzetten van je eigen bedrijf; zet de eerste stap en je zult merken dat de tweede bijna vanzelf volgt.



NOG LANG NIET UITGESPEELD

Uiteindelijk is het heel interessant om te zien hoe de game-industrie evolueert. Hoewel we veel progressie maken in het ontwikkelen van nieuwe games groeit ook de hele wereld om gaming heen mee. Miljoenen kijkers volgen wereldkampioenschappen waar in uitverkochte stadions wordt gegamed. Mensen kunnen hun brood verdienen met het filmen van hun game-ervaringen op internet en sinds kort kunnen we letterlijk in de wereld staan waar we als kinderen van droomden dankzij virtual reality.
Wat er in de toekomst nog allemaal gaat komen? Geen idee, maar voor mijn gevoel hebben we het gaming hoofdstuk nog lang niet uitgespeeld.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
MUTANTS IN MANHATTAN

Heel lang geleden, toen Samuel een nóg veel kleiner ventje was, wilde hij niets liever dan Michaelangelo zijn: lekker de hele dag grapjes maken, pizza eten en feesten. Vandaag de dag is hij echter meer een Raphael: bitter, sarcastisch en iets té rebels. Ouderdom is een bitch.



FIRST LOOK

XBOX ONE XBOX 360 PS4 PS3 PC

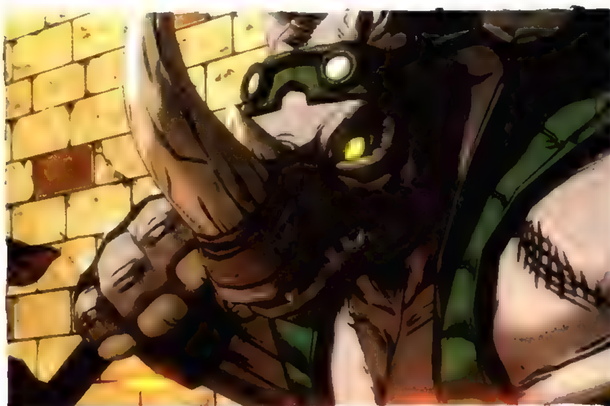
Een van de weinige teleurstellingen van het afgelopen gamesjaar was dat Transformers: Devastation door de wereldwijde pers vrijwel genegeerd werd bij de nominaties voor Game van het Jaar. Okay, qua variatie in leveldesign liet Devastation inderdaad wat te wensen over, maar verder was het een achterlijk goede game. Het vechtsysteem kon zich zelfs meten met het beste van ontwikkelaar PlatinumGames, zoals Bayonetta en Metal Gear Rising! Enfin, die game werd dus crimineel onderschat, maar bewees wel dat de Japanse ontwikkelaar perfect met westerse IP's kan omgaan.

Toen dus bekend werd dat PlatinumGames ook aan de slag mocht met de nieuwe Turtles game, was ik behoorlijk opgetogen. De beste actie-ontwikkelaar van dit moment die de creatieve vrijheid krijgt om aan de slag te gaan met de leukste actie-franchise van de jaren negentig!? Zie je wel: God bestaat, en Hij is helemaal okay.

Lenig

Maar wil je misschien nóg meer bewijs dat Mutants in Manhattan helemaal *cowabunga* wordt? Dat kan hoor:







1) Het verhaal van de game is bedacht door Tom Waltz, die een paar van de betere series van de Turtles comics heeft geschreven.

2) De game zal vier-speler online co-op bevatten. Yup, alle vier de Turtles kunnen straks dus tegelijkertijd speelbaar zijn.

3) De geliefdste slechteriken uit de films, tekenfilms én comics zullen in de game voorkomen. Dus niet alleen Shredder, de Foot Clan en Bebop & Rocksteady, maar ook Krang, Slash, Karai, Wingnut, en, jawel, eindelijk ook weer Armaggon (die gemuteerde, premiejagende haai uit de toekomst)!

4) De game belooft een veel groter speelveld te leveren dan we zagen in Transformers: Devastation. Niet alleen wil PlatinumGames de straten van Brooklyn eer bewijzen qua sfeer, maar ook qua oppervlak. En met straten worden ook daken bedoeld: de game zal niet alleen combat bevatten, maar ook stealth (nínja turtles, weet je nog?) én parkour-achtig geplatform waarbij je ook kunt grinden over railings en dergelijke. Zo kun je zelfs een achievement/trophy verdienen voor

"ZIE JE WEL: GOD BESTAAT. EN HIJ IS HELEMAAL OKAY."

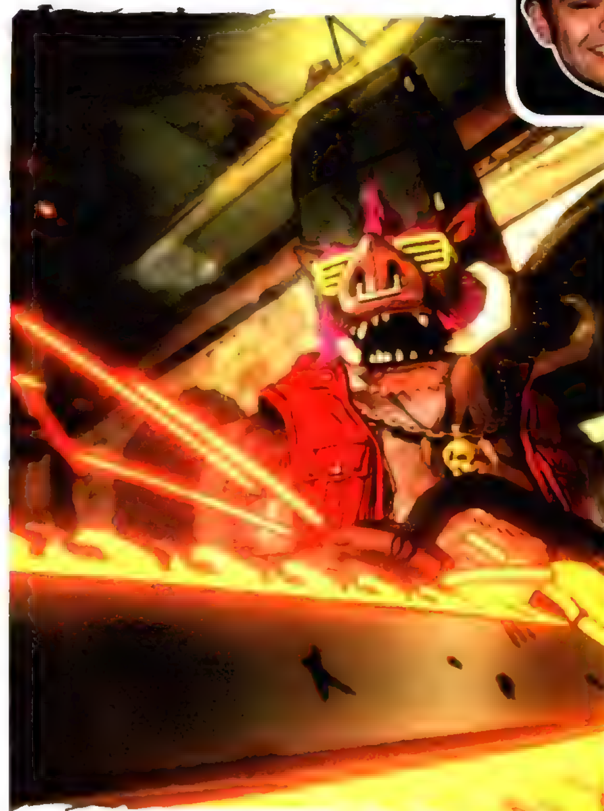


weetje • weetje

PlatinumGames staat bekend om hun slimme gebruik van slow-motion, en dat is in deze game ook weer het geval. Maar in tegenstelling tot in bijvoorbeeld Bayonetta en Transformers, activeer je de slow-motion hier níet door op het juiste moment te ontwijken. Hoe wel? Dat houdt PlatinumGames nog effe stil.







't afleggen van een mijl zónder de grond aan te raken, wat een perfecte uitdaging is voor helden zo lenig als de Turtles.

Afraffelen

Wel jammer is het feit dat uitgever Activision de game op vijf platforms uitbrengt, inclusief twee consoles van de vorige generatie, want dat is aan de game te zien. Ondanks de soepele zestig frames per seconde ogen de beelden verder namelijk rommelig en goedkoop. Zonde. Dit komt mede omdat de game esthetisch de duistere, schetsachtige stijl van de oude comics lijkt te willen verenigen met de kleurrijke, strakke stijl van de cartoons, maar het eindresultaat is vlees noch schildpad.

Ook het feit dat het A-team van PlatinumGames momenteel bezig is met Scalebound en NieR: Automata is enigszins verontrustend. Kan dit betekenen dat Mutants in Manhattan een goedkoop afraffelprojectje wordt van het B-team, à la The Legend of Korra? Laten we hopen van niet; daar zijn de Turtles te iconisch voor.

Nostalgie

Afgaand op de combat - waar de game uiteindelijk toch écht om draait - heb ik echter goede hoop voor 't eindproduct. Een Turtles game moet het namelijk hebben van hoe lekker het vechten voelt én hoe goed de verschillende persoonlijkheden van de Turtles naar voren komen; twee dingen die Mutants in Manhattan goed lijkt te hebben gecombineerd. De vier Turtles hebben unieke combo's en speciale aanvallen die duidelijk van elkaar verschillen, tot op het punt dat bijvoorbeeld grappenmaker Michaelangelo z'n superaanval eindigt alsof ie poseert voor de foto. Het is iets kleins, maar wel iets waar oudere Turtles fans warme, nostalgische gevoelens van krijgen. En nostalgie is belangrijk, vooral bij iets als de Turtles.



weetje • weetje

Net als in Turtles in Time, zal Mutants in Manhattan een speciaal liftlevel bevatten. Heerlijke fanservice hoor, jongens!

DE VIJF BESTE TURTLES GAMES... TOT NU TOE

Met PlatinumGames aan het roer moet het wel heel gek lopen wil Mutants in Manhattan niet een van de beste Turtles games ooit worden. Wat overigens niet heel moeilijk is, gezien 't feit dat de meeste games over onze groene vrienden niet bepaald geweldig zijn. Hieronder echter vijf titels die gamers wél wisten te bekoren

TMNT IV: TURTLES IN TIME (1992 - SNES)



Deze korte maar uiterst herspeelbare brawler is een van de beste in zijn genre, mede omdat het als basis de formule van TMNT II: The Arcade Game nam, en deze op elk front verbeterde. Gecombineerd met de fanservice en een paar geniale ideetjes (dat Shredder level!) was het ook nog eens beter dan de bijna identieke MegaDrive game The Hyperstone Heist. Perfectie!

TMNT (2007 - GBA)



In 2007 kwam er voor bijna élk platform en hun moeder een TMNT game uit (vanwege de gelijknamige animatiefilm uit hetzelfde jaar) maar ze zogen allemaal schildpaddenballen. Ironisch genoeg met uitzondering van de versie voor de GBA. Dat was, in tegenstelling tot de andere versies, namelijk een 'gewone' 2D-brawler, met mooi geanimeerde sprites in plaats van lelijke 3D-models.

TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS (1994 - SNES)



Om een lang verhaal kort te maken: dit is Street Fighter II, maar dan met personages uit de Turtles ~~comics én tekenfilms~~. Dat zou genoeg moeten zijn om je over te halen dit een keertje te spelen! Pas wel op: er zijn drie versies van deze game en alle drie zijn ze volledig anders. Negeer de saaie NES en de simplistische MegaDrive versie, en ga voor de superieure SNES game!

TMNT II: THE ARCADE GAME (1990 - NES)



Dit is de game waar bijna elke goede Turtles game op gebaseerd is, mede omdat Konami hun haast feilloze brawler formule hier perfect op wist toe te passen. De simpele doch verslavende combat kwam goed tot z'n recht in combinatie met de vele dynamische levels en de grote hoeveelheid vijanden. Dit was ook de eerste Turtles game waarbij het meteen duidelijk was dat spelen in co-op overduidelijk leuker is dan in je uppie.

TMNT: SMASH-UP (2009 - Wii / PS2)



Super Smash Bros., maar dan met Ninja Turtles. En ja, dat was ongeveer net zo leuk als het klinkt.



HOMEFRONT: THE REV

PREVIEW

XBOX ONE | PC | PS4



Na een geslaagde eerste trip voor de singleplayer van Homefront: The Revolution en een minder imponerende tweede voor de multiplayer, was Nino heel benieuwd wat een derde kennismaking met de game zou opleveren...



Dat grietje verraadt zich bijna met die loop van haar geweer. Dat is nou net het verschil met mannen; die schatten dingen altijd langer dan ze in werkelijkheid zijn...

De eerste keer dat ik Homefront: The Revolution speelde was vorig jaar vlak voor de Gamescom, en zoals je toen hebt kunnen lezen, was ik redelijk gecharmeerd van de game. De eerste Homefront had weinig indruk op me gemaakt en ik was dan ook redelijk sceptisch over het vervolg, maar toen ik eenmaal de controller in mijn handen kreeg, snapte ik al snel waar de ontwikkelaars met hun nieuwe game naartoe willen.

Guerrilla

Homefront: The Revolution moet een open world first-person shooter worden, met dikke nadruk op guerrilla oorlogvoering in een stedelijke omgeving.

> **"Een solide shooter met de potentie om een interessant verhaal te vertellen."**

Terwijl de Koreaanse soldaten door de straten van het kapotgeschoten Philadelphia marcheren, moet jij met je medeverzetsstrijders proberen de stad terug te winnen. Daarvoor heb je slechts beperkte, geïmproviseerde middelen tot je beschikking. Denk aan op afstand bestuurbare autootjes met explosieven en molotov cocktails. Tijdens mijn eerste trip was het open wereld gedeelte nog een groot vraagteken, aangezien we in een afgebakend gebied speelden, maar het guerrilla gedeelte kwam toen des te beter uit de verf.

Te moeilijk

Doordat de moeilijkheidsgraad ontiegelijk hoog lag; elke kogel je einde kon betekenen en de vijanden waren bijna overpowered, voelde elk gevecht aan als een ware strijd op leven en dood. Je moest zorgvuldig uitkiezen welk gevecht je aanging en als de tegenstander flink in de meerderheid was, was het verstandiger om weg te rennen en je te verstoppen dan de confrontatie aan te gaan.

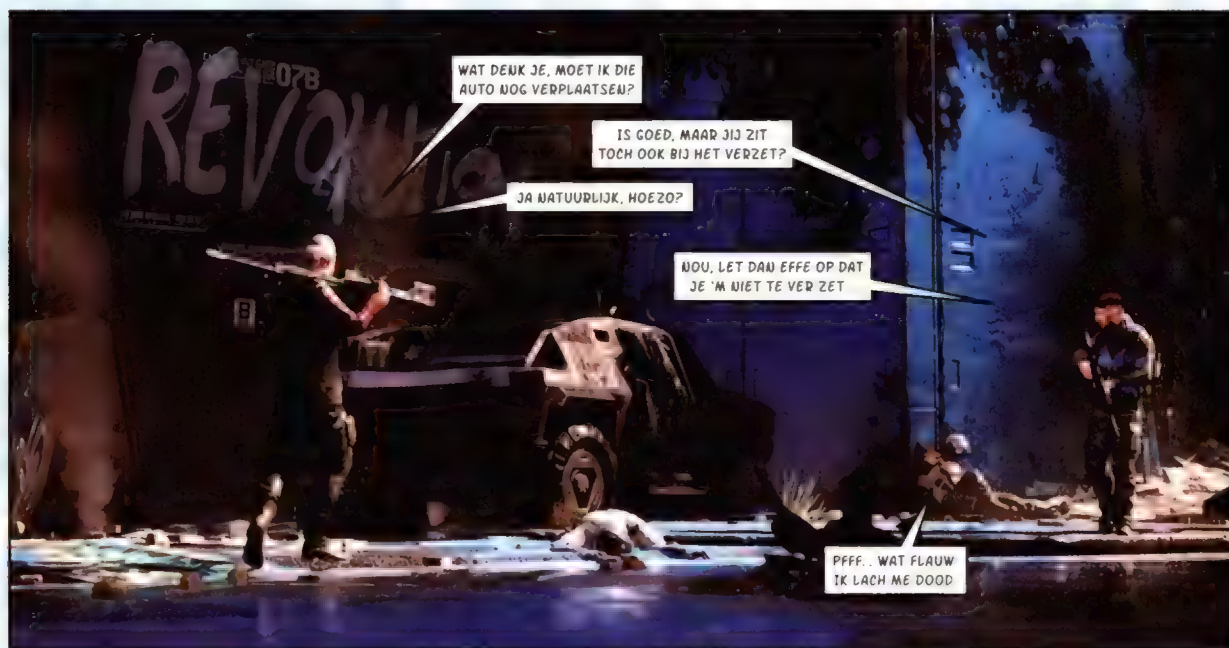
Na afloop van mijn speelsessie bedacht ik dat als deze versie van de game in de winkels zou komen te liggen, het internet ongetwijfeld vol zou komen te staan met klachten van spelers, want het was bijna oneerlijk. De ontwikkelaars gaven ook meteen aan dat de moeilijkheidsgraad nog werd aangepast, iets dat ik inmiddels kan bevestigen op basis van mijn derde trip.

In de ghettoooooo

Een klein jaar geleden speelde ik alleen een gedeelte van een Red Zone, een van de drie verschillende zones in de game.

In Red Zones is de oorlog tussen de KPA (Korean's Peoples Army) en de verzetsstrijders in volle gang en vliegen de kogels je letterlijk om de oren. De omgeving ziet eruit als een kapotgeschoten dorp in Syrië en de vijand zal niet twee keer nadenken voordat hij trakteert op lood als ie je spot.

Dit staat in schril contrast tot de Yellow Zones, het type zone waarin ik mijn meest recente speelsessie aftrapte. Yellow Zones zijn een soort ghetto's waar de KPA de macht al volledig heeft overgenomen en burgers onderdrukt worden. De soldaten marcheren door de straat



OLUTION



en ze laten je in principe met rust, totdat je te dichtbij komt of de straat oversteekt buiten de aangewezen oversteekplekken. Doordat je niet constant aan het knallen bent, is de vibe hier compleet anders dan in de rode zone en dat verschil is tof. Als je in de Yellow Zones wordt gepakt bij het plegen van strafbare feiten (zoals verkeerd oversteken dus), krijg je een wanted level net als in bijvoorbeeld GTA. De tegenstand in de Yellow Zones is echter zo overweldigend, dat je er verstandig aan doet om de confrontatie te vermijden door te schuilen in kasten of vuilnisbakken. Als de vijand je een tijdje uit het oog is verloren, zakt je wanted level en kan je weer ongestoord over straat.

Te makkelijk?

Nadat ik de Yellow Zone een beetje had verkend en wat crafting materials uit verlaten huizen had gejat, werd het tijd om naar de eerste red zone te gaan, dezelfde als die van mijn eerste trip.

Wat meteen opviel, is dat de moeilijkheidsgraad inderdaad helemaal is aangepast. Aan het begin van mijn sessie koos ik voor de middelste moeilijkheidsgraad ('hardened') en ik moest echt m'n best doen om dood te gaan. Ik kon 't bijna als een Call of Duty spelen. Enerzijds maakt dit de game natuurlijk een stuk minder frustrerend, maar anderzijds was het speciale gevoel van het underdog zijn bijna compleet verdwenen. Hopelijk biedt de hoogste moeilijkheidsgraad meer uitdaging, want dat was juist wat mij zo aansprak tijdens mijn eerste trip.

Op de moeilijkheidsgraad na was er overigens verder weinig veranderd ten opzichte van mijn eerste trip, dus als je meer over de Red Zone wil lezen, raad ik je vooral aan om PU 261 erop na te slaan of de video preview te checken op PU.nl/HomeFrontPreview.

Groene zone!

Na de lunch konden we kennismaken met een Green Zone. Deze gebieden zijn een stuk minder open qua opzet dan de andere twee. In de specifieke missie die wij speelden, moesten we infiltreren in een scheepswerf om daar vervolgens een tank te jatten.

De eerste tien minuten van onze speeltijd werden verspild aan het zoeken naar twee verschillende crafting materials om een hacking device te maken om een deur te openen. Toen ik die frustratie had overmeesterd, werden we getrakteerd op een stuk gameplay waarbij ik samen met een NPC buddy de tank moest verdedigen. De NPC kon ondanks zijn gebrek aan armor niet dood en stond rustig miljoenen kogels te koppen.

Het idee van lineaire missies ter afwisseling van de quasi open wereld structuur is interessant en ik ben benieuwd hoe de rest van de Green Zones uit gaan pakken, maar deze eerste blies me niet bepaald weg.



weetje • weetje

De openings-cutscene - ik zal hem niet spoilen - is verschrikkelijk akelig en hint duidelijk naar een volwassen verhaal vol onverwachte twists.

Aangrijpend

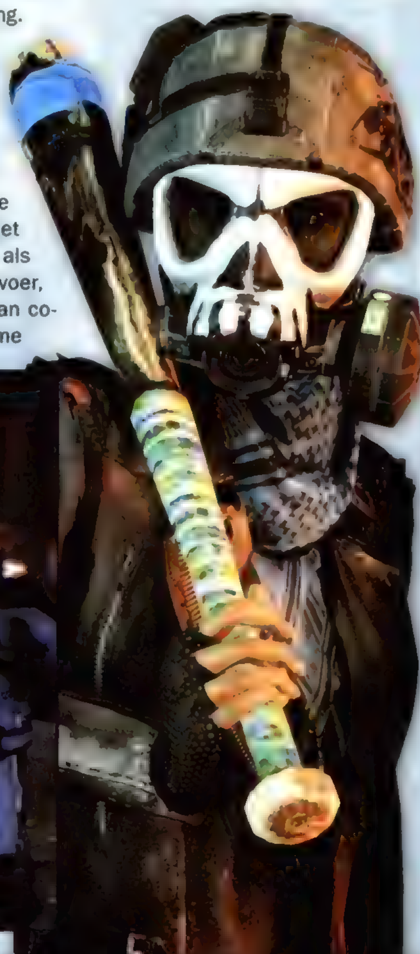
Tijdens deze trip heb ik Homefront: The Revolution een dikke vijf uur kunnen spelen. De ontwikkelaars grapten zelfs dat deze sessie langer was dan de hele singleplayer van het teleurstellende eerste deel.

Desondanks weet ik nog steeds niet zo goed wat ik van de game moet vinden. Sommige aspecten spreken mij zeer aan en op bepaalde momenten zat ik er ook helemaal in. Als je bijvoorbeeld door de straten van het kapotgeschoten Philadelphia rent en de schade van deze vreselijke oorlog overal om je heen ziet, of als je samen met je medeverzetsstrijders in je bunker zit en je de menselijke kant van de invasie ervaart, is Homefront 2 een aangrijpende ervaring.

Nieuwsgierig

Op zijn slechtst voelt Homefront: The Revolution als een verzameling compromissen. Niet alleen de verlaagde moeilijkheidsgraad en het KPA-leger dat fungeert als eendimensionaal knalvoer, maar ook het gebrek aan co-op (ondanks dat de game zich daar perfect voor leent) en de quasi open wereld structuur met gesegregeerde zones voelen aan als een noodoplossing.

Op z'n best is de tweede Homefront een solide shooter met de potentie om een interessant verhaal te vertellen. De guerrilla gameplay met het geïmproviseerde arsenaal, het underdog perspectief en de setting in het kapotschoten Philadelphia hebben sowieso mijn nieuwsgierigheid gewekt. ★







VERWACHTING *NINO:*

Homefront: The Revolution heeft de potentie om een solide open world shooter te worden, maar of we 'm ook op de jaarlijstjes terug gaan zien, durf ik nog niet te zeggen.

+ Toffe sfeer.
+ Guerrilla warfare.
- Niet revolutionair.
- Veel compromissen.

OPEN WORLD SHOOTER
DAMBUSTER STUDIOS / DEEP SILVER
20 MEI 2016

PLANET COASTER

'Okay gasten', vroeg Jan laatst, 'Wie heeft er wat met achtbanen?' Nadat Graddus als enige niet spontaan misselijk werd, was het Planet Coaster tripje snel vergeven... Al hadden we 'm dat bijna weer afgepakt toen die dwaas spontaan 'Roller Coaster' van Justin Bieber begon te neuriën!



Na zo'n vrije val in dit soort apparaten zie je mensen vaak hun neus snuiten. Daar komen dan aambeien uit...

Het blijft vreemd. En belangrijker nog, klote. Want waarom is er al zo lang geen toffe pretparksim verschenen? Ontwikkelaar Frontier Developments heeft wel een idee. Zij wijzen naar hun eigen RollerCoaster Tycoon 3, de iconische achtbaansimulator uit 2004: *'That game was só good, it killed the whole genre'*. Kijk, da's klare taal. Gelukkig weerhoudt dat hetzelfde Frontier er niet van om nu, twaalf jaar later, het genre nieuw leven in te blazen met Planet Coaster.
En hé, als iemand het kan, zijn zij het!

'Dat kan beter!'

Pretparken, dus. Oftewel fun voor de hele familie. Jij zit in de achtbaan, je broertje in de draaimolen terwijl je dikke oom stiekem wat comfort food bij de suikerspinnentent haalt. Een gevoel dat Frontier Developments ook met Planet Coaster teweeg wil brengen. Iedereen met ook maar een beetje liefde voor pretparken, moet aan z'n trekken komen.

Te beginnen met de meest hardcore doelgroep: **de bouwers**. Dit zijn mensen die bij een bezoekje aan de Efteling voortdurend denken 'dat kan beter!'. Ze vragen zich af waarom de Python slechts twee loopings heeft en het Spookhuis zo verschrikkelijk niet-spooky is. Het zijn, kortom, creatievelingen die het heft graag in eigen hand nemen, maar Minecraft te veel een blokkendoos vinden en SimCity te beperkt.
In Planet Coaster kunnen zij hun lol op. Wat ik speelde was slechts een vroege Alpha, maar de bouw- en tweakmogelijkheden waren nu al absurd. Muren, lichtjes, bomen, paden, winkeltjes, versieringen en uiteraard complete attracties: de opties zijn eindeloos. Via Geo-morphing kun je zelfs het landschap boetseren.
Toegegeven, de U.I. is nog niet altijd even intuïtief en er was slechts één thema (piraten), maar dat zal voor de echte cracks geen probleem zijn. Zo trok een van de ontwikkelaars patsboem een soort kleimonster uit de grond, compleet met angstaanjagende grijns. En dat in nog geen vijf minuten.

TÓCH ACHTBANEN BOUWEN

Zoals je kunt lezen, wilde Frontier Developments hun coaster construction tool eigenlijk niet in de publieke Alpha vrijgeven. Volgens hen was de U.I. er simpelweg nog niet klaar voor. Maar aangezien alle journalisten - waaronder ondergetekende - dusdanig bleven zeuren en zaniken ('stel de fans niet teleur!'), kregen we daags na het event ineens bericht dat het achtbaanbouwen TOCH werd toegevoegd.
Erg nice, helemaal omdat een en ander verstopt zit achter een old skool cheatcode. Het enige wat je moet doen, is in de Search-optie 'underconstruction' typen. Veel bouwplezier!



weetje • weetje

Sinds hun breuk met Frontier Developments, is Atari eigenaar van de merknaam 'RollerCoaster Tycoon'. En saillant genoeg komen zij in 2016 óók met een nieuwe pretparksim, in de vorm van RollerCoaster Tycoon World! Yep, dat belooft nog een turbulent jaartje te worden...



Dubbele Immelmans

Natuurlijk blijft het bouwen niet beperkt tot uiterlijkheden. De spil van elke pretparksim zijn immers de achtbanen, en Planet Coaster is daarop geen uitzondering.

Het slechte nieuws is dat het allemaal nog wat krakkemikkig werkt. Aanvankelijk besloot Frontier om de coaster construction tool dan ook niet aan de publieke Alpha toe te voegen (zie kader) maar daar zijn ze dus uiteindelijk op teruggekomen; een slimme move, want zo kan iedereen van meet af aan meemaken wat voor waanzinnige shit er mogelijk is.

Het goede nieuws is namelijk dat het bouwen van achtbanen echt verschrikkelijk leuk is! Ik zag loopings, kurkentrekkers en dubbele Immelmans, waarbij het geen enkel probleem is om à la de Baron 1898 onder de grond te duiken: er ontstaat vanzelf een opening in de aarde. Als kers op de vuurpijl (let je nog op, Ed?) [ja, taart dus - Ed] kun je zelf in een van de karretjes plaatsnemen en zo je creatie testen. Iets dat bijna net zo spectaculair is als in het echt. Daarnaast is het een mooie gelegenheid om de gedetailleerde animaties van je pretparkbezoekers eens goed in je op te nemen - hier heeft Frontier per slot van rekening flink zijn best op gedaan.


Er zijn ook mensen die dit verkleed als gamecharacter doen. Dan heet 't kotsplay.

> **"Je broertje gaat los in de draaimolen, terwijl je dikke oom stiekem wat comfort food bij de suikerspinnentent haalt."**

Minder ketchup

Nu we het toch over de bezoekers hebben: de tweede noemenswaardige doelgroep van Planet Coaster zijn zij die het liefst alles van bovenaf regisseren: **de controlfreaks**. Wannabe Jan Meijroosjes, die er een kick uit halen zo veel mogelijk publiek naar hun park te lokken en nét wat minder ketchup op de hamburgers te doen, puur om weer een paar eurocent aan de winst toe te voegen. Het zijn, kortom, mensen met management skills, die in real-life thuis flink onder de plak zitten.

Helaas voor hen was het 'Happiness' systeem (waarmee de game naar aanleiding van een trits aan variabelen en algoritmes tot op de bezoeker nauwkeurig het onderbuikgevoel meet) nog niet volledig geïmplementeerd. Of nou ja: eigenlijk helemaal niet. Jammer, helemaal omdat Frontier hier naar eigen zeggen grootse plannen mee heeft.

De krioelende mensenmassa kun je namelijk het beste zien als een kleine microkosmos, waarin iedereen zijn eigen karakter, wensen en ergernissen heeft. Dus om al het volk in het ideale pretpark tevreden te houden, is het flink polderen geblazen. Kies je voor goed schoonmaakpersoneel, onderwijl beknibbelend op entertainers? Of steek je je budget liever in een nieuwe souvenirwinkel? Het zijn vragen waarvan elke manager een harde plasser krijgt, maar die ik dus helaas nog niet zelf heb kunnen beantwoorden.



weetje • weetje

Tijdens het etentje met de PR-guy van Frontier Developments, sprak ik mijn frustratie uit over het uitblijven van een vette pretparksim: 'Nowadays, we only get subpar products like Thrillville and Screamride...'. Was ik dus effe vergeten dat die twee titels ook door Frontier zijn gemaakt. Foutje, bedankt!

Beetje aankutten

De laatste doelgroep die Planet Coaster wil bedienen, is sowieso de grootste. En, wil de game een commercieel succes worden, vermoedelijk de belangrijkste: **de casual pretpark fan**.

Deze figuren missen het fanatisme van de managers en bouwers, maar willen wel alles uit de ervaring halen. Ze willen een fraai, succesvol park maken, zonder hier weken aan te verspillen. Daarnaast vinden ze het leuk om doelgericht bezig te zijn, bijvoorbeeld in de Scenario modus, al is 'gewoon een beetje aankutten' ook prima. Het zijn, kortom, mensen zoals ik.

Dat de anderhalf uur durende hands-on eigenlijk veel te kort voelde, is wat dat betreft een goed teken. Na mijn laatste bezoekje aan de Efteling wilde ik immers ook direct terug... ★





VERWACHTING *GRADDUS:*

De pretparksim zit al jaren in een achtbaan die voornamelijk naar beneden gaat, maar met Planet Coaster lijkt daar verandering in te komen. Frontier Developments zoekt de grenzen op en belooft iedereen die van bouwen, managen of pretparken in het algemeen houdt, dikke fun.

- \+ Achtbanen zijn vet!
- \+ Extreem gedetailleerd bouw- en (naar verluidt) managementsysteem.
- \+ Charmant stijltje.
- \- De helft van de features is nog 'under construction'.

CONSTRUCTION / MANAGEMENTSIM
FRONTIER DEVELOPMENTS
Q4 2016

MASTER OF ORION

CONQUER THE STARS

PC | PREVIEW

'Space... the final frontier.' 'In space no one can hear you scream.' 'A long time ago in a galaxy far, far away...' Ja, Wouter heeft al aardig wat uren in de ruimte doorgebracht, maar met Master of Orion heeft ie z'n spacefaring tijd met lichtjaren verlengd...



Wargaming maakte eigenlijk helemaal niets wat mij ook maar een beetje interesseerde, totdat ze plotseling aankondigden iets TOTAAL anders te gaan doen. Vorig jaar zomer kwam de maker van, eh, wargames, namelijk met een zeer verrassende aankondiging (tenzij je wist dat ze de rechten van Master of Orion al in 2013 hadden gekocht, maar dat had ik effe gemist): 'Hey, we gaan een spacesim uit 1993 rebooten!' Prachtig idee, want het originele Master of Orion is een ongeëvenaarde, welhaast legendarische 4X game.
Wargaming heeft duidelijk de basisprincipes van Master of Orion intact gehouden, want opnieuw is deze game bijzonder diep, terwijl het een verrassend eenvoudige interface heeft waardoor ook beginners vrij snel door zullen hebben wat (ongeveer) de bedoeling is. Een ander belangrijk onderdeel van Master of Orion zijn de verschillende rassen, waarvan ik er in de vroege versie vijf tot m'n beschikking had (zie kader). Ik koos voor de lompste, want dat is hoe ik rol.

RACISME IN SPACE

In Early Access kon ik met vier rassen aan de slag: de poesachtige, opstandige Mrrshan, de reptielachtige, agressieve Sakkra, de vogelachtige, trotse Alkari, de intelligente, 'Grey'-achtige Psilon, de beerachtige veroveraars genaamd Bulrathi en natuurlijk de mensen. In de volledige versie worden daar in ieder geval de duistere Darlok, de insectachtige Klackon, de mechanische Meklar, de steenachtige Silicoids en de mensachtige Terran nog aan toegevoegd. De tech trees van de rassen zijn vooralsnog hetzelfde, maar de schepen verschillen wel en die kan je ook nog naar hartenlust customizen.

X-en als een dolle

Zoals de vier X-en uit de genrenaam (4X = Explore, Expand, Exploit, Exterminate) al verraden, begin je Master of Orion met exploreren. Oftewel: het zoeken naar planeten waar je basissen kunt stichten en je rijk mee kunt uitbouwen.
Dus laat ik zoveel mogelijk dikke Bulrathi los op willekeurige oppervlakten van hemellichamen, met behulp van zogenaamde Colony Ships. Helaas, twee van deze planeten waren zo goed als onbewoonbaar omdat het eigenlijk bollen lava betroffen; één stapje verwijderd van een full-on zon, zeg maar. Dus kon ik er niets op verbouwen en stierven nieuwe bewoners vrijwel meteen. Maar de oplossing was nabij! Het enige wat ik hoefde doen, aldus een mouseover tekstje op de specifieke planeten, was terraforming onderzoeken! Logisch!

> **"Een van de subdoelen die ik ongeveer de helft van m'n speelsessie voor ogen had, bleek een farce! Een luchtspiegeling!"**

Leugons

Een stuk of twintig beurten later was ik ver genoeg in m'n tech tree om terraforming te gebruiken. Ondertussen had ik flink wat gescout in m'n melkwegstelsel, oorlog geschopt met de Mrrshan en dealtjes gesloten met de Humans, maar ik had nog geen nieuwe planeten gekoloniseerd. Met terraforming zou ik twee onvruchtbare brokken rots in groene paradijsjes kunnen veranderen! Dat had de game me beloofd. Maar wat bleek? Voor alle vrúchtbare planeten in m'n bezit bleek terraforming een nogal nutteloze optie, maar voor de stukken lavagesteente die het wel nodig hadden, niet! Dus een van de subdoelen die ik ongeveer de helft van m'n speelsessie voor ogen had, bleek een farce! Een luchtspiegeling!
Maar goed, ik speelde de game natuurlijk in Early Access, dus om nou al te hard over zo'n fout te vallen is misschien oneerlijk. Feit blijft dat ik me behoorlijk 'belogen' (zoals Jannes het zo mooi zingt in z'n KNEITERhit 'Ga maar weg') voelde, en dit was een spijtige manier om een verder zeer vermakelijke space-sessie af te sluiten. ★



weetje • weetje

Wargaming heeft echt een shitload aan talent ingeschakeld voor de voice-acting in Master of Orion. Zo doet Mark Hamill (Luke Skywalker) de stem van de Alkari Emperor, Alan Tudyk (Frozen, Wreck-it Ralph, Firefly) die van de Psilon Advisor, doet Michael Dorn (Worf uit Star Trek) de vertelstem en Robert Englund (Freddy Krueger uit A Nightmare on Elm Street) is de Terran Emperor.



Deze aliens zijn meesters in het klussen met hun twee rechterhanden...

VERWACHTING WOUTER:
Master of Orion lijkt met Conquer the Stars een zeer respectvolle overhaul te krijgen, waarbij het principe van ´laagdrempelig doch diep´ hoog in het vaandel gehouden wordt. Maar er lijkt nog een lange weg te gaan.

+ Op simpele wijze een heel fucking universum veroveren.
+ Remake van een game die er ook echt eentje kan gebruiken!
- Vertelt leugens.

4X GAME
NGD STUDIOS / WARGAMING
NNB

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

030 EEN BOOSAARDIGE PURETRO OVER SLUWE SLECHTERIKEN EN DUISTERE DADEN
034 FLORIAN DIE IN LOS ANGELES HETE INFO KREEG OVER FINAL FANTASY XV
036 JAN, DIE NAAR SAN FRANCISCO GING OM PLAYSTATION VR GAMES TE CHECKEN
040 DE AVONTUURLIJKE ZOEKTOCHT VAN GRADDUS NAAR VERBORGEN SCHATTEN IN DE XBOX EN PLAYSTATION STORE
042 DE TWEEDE AFLEVERING VAN 'VERGETEN VERHALEN UIT DE GAME-INDUSTRIE' OVER LMNO, EEN NOOIT UITGEKOMEN GAME VAN STEVEN SPIELBERG
044 SAMUEL, DIE DE TOFSTE SOULS-LIKES VERZAMELDE
046 JURJEN, DIE NAAR CALIFORNIË VLOOG VOOR DE ONTHULLING VAN WHISPERS OF THE OLD GODS
050 EEN NIEUWE RUBRIEK WAARIN WOUTER DEVELOPERS ÉÉN VRAAG STELT. DEZE MAAND: WAT IS DE MEEST INVLOEDRIJKE GAME OOIT GEMAAKT?
052 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT, HET GAME-MONUMENT VAN SAMUEL
069 NINO, DIE ZOALS GEBRUIKELIJK HET BESTE VAN PU.NL VOOR JE SELECTEERDE
080 EEN DIKKE SPECIAL OVER (TOTAL WAR:) WARHAMMER

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



JURJEN

Was het een bijzondere maand voor Jurjen? Neuh, eigenlijk niet. Okay, hij had een tof tripje naar Irvine Californië, was een middag aanwezig op Dutch Comic Con en schreef een PUretro over Het Kwaad in games, een review over Star Fox: Zero en wat leuke stukjes voor oPUnie.
Maar als je die artikelen leest, valt altijd weer op hoe hoog de kwaliteit is van alles wat Jurjen maakt. Eigenlijk is hij al zo'n vijftien jaar hét voorbeeld voor alle andere PU-redacteuren hoe je een artikel schrijft waarin informatie en humor perfect gecombineerd worden. Het is niet voor niets dat ook deze maand weer twee quotes van onze Assenaar worden aangehaald op deze pagina, want eigenlijk valt uit ál z'n stukjes wel iets leuks of interessants te quoten.
Maar dat is dus in zijn geval niks bijzonders, en dat maakt Jurjen toch wel heel speciaal... elke maand weer.

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DIEP IN HET BOS VERSCHEEN EEN BRANDENDE BRAAMSTRUIK DIE MIJN NAAM RIEP, MAAR IN DIE FLAUWEKUL HAD IK EFFE GEEN ZIN, DUS DIE STRUIK PISTE IK UIT."



Jurjen laat zich niet snel imponeren.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"OP HET PLAKKAAT AAN DE VOET VAN HET VIER METER HOGE BEELD STAAT: 'DEDICATED TO CREATING THE MOST ENTERTAINING EXPERIENCES... EVER.' DUS EIGENLIJK IS HET BEELD OPGEDRAGEN AAN NINTENDO."



Jurjen zal altijd een fanboy blijven.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT

REVIEWS

IN DIT NUMMER



054 DARK SOULS III
057 STARDEW VALLEY
058 QUANTUM BREAK
060 TRACKMANIA TURBO
062 STAR FOX: ZERO
064 YO-KAI WATCH
066 GRIM DAWN
068 CLASH ROYAL

OOK GESPEELD

ALEKHINE'S GUN
ASSASSIN'S CREED SYNDICATE: THE LAST MAHARAJA
DAY OF THE TENTACLE: REMASTERED
DEADBOLT
DEVIL DAGGERS
MARIO & SONIC OP DE OLYMPISCHE SPELEN IN RIO
MUTANT MUDDS: SUPER CHALLENGE
ORI AND THE BLIND FOREST: DEFINITIVE EDITION
SALT AND SANCTUARY
SENRAN KAGURA: ESTIVAL VERSUS
SLAIN
SUBNAUTICA

HET KWAAD IN GAMES

DE SLUWSTE SLECHTERIKEN EN DUISTERSTE DADEN

In veel games ben je een held die het kwaad bestrijdt. Dus leek het Jurjen wel interessant om dat kwaad eens onder de loep te nemen. Want als we er al sinds het begin der videogames tegen strijden, waarom zouden we er dan niet eens wat meer aandacht aan schenken? Zo begon een duistere queeste.

VAN DONKEY KONG TOT UNDERTALE



Donkey Kong (1981)
De eerste game met een herkenbare slechterik. De game draagt zelfs de naam van de grote gemene gorilla die het arme vrouwtje ontvoerde om haar mee te nemen naar de top van een bouwplaats - we willen niet weten waarom. Gelukkig was er een bouwvakker met snor in de buurt om haar van dit beestachtige kwaad te redden.



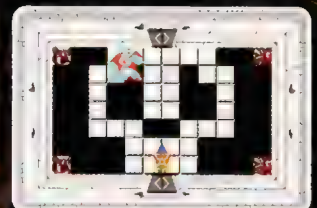
Donkey Kong Jr. (1982)
Om maar weer eens te benadrukken dat kwaad een kwestie van perspectief is, heet het kwaad dit keer... Mario. Die smeerlap heeft namelijk de vader van Donkey Kong Jr. opgesloten in een kooi. Natuurlijk wil Jr. zijn arme pappie redden, wat Mario met onder andere berenklemmen en stroomstoten probeert te voorkomen. De bruut.



Super Mario Bros. (1985)
Omdat Donkey Kong waarschijnlijk toch wat te pluizig was om de eeuwige aartsvijand van Mario te blijven, bedacht Miyamoto een demonische drakenkoning als terugkerende tegenstander in Mario's avonturen. Net als in de vorige games is het weer eens een ontvoering die de slechterik tot slechterik maakt, die van Princess Peach in dit geval.



Castlevania (1986)
In Castlevania heeft het kwaad zijn koddige karakter wel verloren. Simon Belmont krijgt onder andere te maken met wandelende doden, het monster van Frankenstein en de slangenkop van Medusa, om uiteindelijk geconfronteerd te worden met Magere Hein en Graaf Dracula als verpersoonlijkingen van respectievelijk de dood en het kwaad.



The Legend of Zelda (1987)
Ganondorf, ook wel bekend als The King of Evil, laat zijn kop voor het eerst zien in The Legend of Zelda. Daar is het nog de kop van een zwijn, één van zijn verschijningsvormen. Wel lullig eigenlijk dat varkens zo vaak als evil worden gezien. Misschien omdat we zoveel van onszelf in die roze veelvraten herkennen?





Een leeuw doodt een impala. Is dat goed of kwaad? Goed natuurlijk! Tenminste, voor de leeuw. Mmm, lekker, impala. Maar voor de impala zelf pakt het minder uit.
Als een impala zich een voorstelling van het kwaad kon maken, dan zou het kwaad een leeuwenkop hebben. Alleen maken impala's zich, voor zover bekend, geen voorstelling van het kwaad. Ze grazen maar een beetje, en rennen weg als ze iets horen ritselen. Iets beschouwen als het kwaad, dat is toch voornamelijk een mensending. Daarom besloot ik eens de woestijn in te trekken om er een expert in het kwaad naar te vragen: Ganondorf.

ONTVOEREN

"Tja, weet je", begon Ganondorf, terwijl hij achteloos een woestijnrat de strot doorbeet om er zijn grote zwarte laarzen mee te poetsen. "Ik begrijp dat mensen mij vaak als de slechterik zien. Ik word zelfs The Great King of Evil genoemd. Maar ik vind het allemaal een beetje overdreven. Ik droom ervan om over de wereld te heersen, true, en ik heb de kracht om mijn dromen waar te maken, da's ook wel zo. Maar maakt mij dat evil? Dat ontvoeren van Zelda, ach, het wordt zo opgeklopt. Ik heb dat wicht nooit een haar gekrenkt. En hoe denk je dat het is om steeds weer opgezocht, aangevallen en opgesloten te worden door dat kereltje met die puntmuts? Is hij dan het goede? Ik kan je in elk geval vertellen hoe het kwaad er voor mij uitziet: dat is die bemoeizuchtige snotneus met zijn domme puntmuts."

Ernstig verward verliet ik de woestijn om mij rond het schemeruur een bos te bereiken.

PAASHAAS

Diep in het bos verscheen een brandende braamstruik die mijn naam riep, maar in die flauwekul had ik effe geen zin, dus die struik piste ik uit. Een eindje verderop trof ik onder het brede bladerdak van een okkernootboom de paashaas. "Tja, weet je", begon de paashaas, terwijl hij uit de losse pols een ei beschilderde. "Kwaad is inderdaad een kwestie van perspectief. Van menselijk perspectief, om precies te zijn. Maar dat maakt het niet minder echt. De mens beschouwt iemand als schurk wanneer hij uit pure zelfzuchtigheid handelt, zonder zich te bekommeren om het lijden dat hij anderen daarmee bezorgt. Of juist genoegen in dat lijden schept. En de held is dan weer iemand die niet voor zichzelf strijdt, maar voor de ander."
Op het randje van Verlichting verliet ik het bos en zette koers naar de Vaalserberg.

HET KWAAD

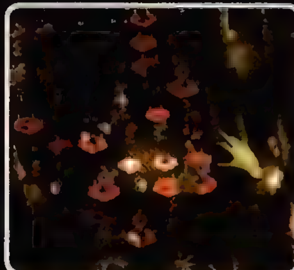
Op de top van de Vaalserberg begreep ik opeens waarom de avonturen van Link naar Zelda waren genoemd. Zij was de ander. Even meende ik ook te begrijpen waarom het killen van reuzen in Shadow of the Colossus zo slecht voelde. Toen voelde ik vlammen aan mijn achterste likken. De inmiddels weer laaiende braamstruik viel mij aan. Hij was mij achtervolgd, zinnend op wraak. Voor die braamstruik was ík het kwaad. En daar kon ik hem geen ongelijk in geven. Begripvol ging ik in zijn vlammen ten onder. »



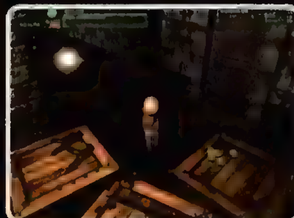
Sonic the Hedgehog (1991)
Sonic moest de concurrent van Mario worden. Dus is het daarom, dat zijn aartsvijand een rondbuikige snorreman in een rood jasje werd? Toch heeft Dr. Ivo 'Eggman' Robotnik een heel ander karakter dan de goedmoedige Mario. Als archetypische antagonist wil hij namelijk de wereld veroveren om er zijn eigen Eggman Empire op te bouwen.



Wario Land (1994)
In het derde deel van de Super Mario Land serie kan je voor het eerst spelen met een slechterik: Wario. Beestjes killen, blokken breken; eigenlijk doet hij zo'n beetje hetzelfde als Mario, maar dan wat lomper en met een duivelse grijns. En vooruit, hij pakt geen munten voor extra levens maar om een zo groot mogelijk kasteel voor zichzelf te bouwen. Slecht hoor!



Dungeon Keeper (1997)
De subtitel van Dungeon Keeper is 'Evil is Good'. En het voelt inderdaad goed om als kerkermeester de domme helden die je bouwwerk betreden, te bestoken met monsters en duistere magie. Ook fijn is de mogelijkheid met de handjescursor je onderdanen direct in hun gezichten te meppen. En je kan gevangen in een martelkamer dumpen. Fijn.



Hitman (2000)
Het idee dat het hele spel om het vermoorden van mensen draait, is op zich natuurlijk al een beetje verontrustend. Maar veel verontrustender is hoe lekker dat voelt, hoeveel genoegen het geeft dit vakkundig en efficiënt aan te pakken. Zou het in het echt ook zo lekker... nou nee, laten we maar niet die kant op bewegen.



Black & White (2001)
In Black & White kun je voor god spelen. Inderdaad, dat belooft weinig goeds. Toch is Black & White best een vermakelijke game, waarin je imposante daden kan verrichten om ervoor te zorgen dat de mensen in je gaan geloven. Als dat niet werkt, kan je ze ook terroriseren met vuurballen en bliksemstormen. Goede god of slechte god, je kan het zelf kiezen. »

IK BEN DE GOEIE... TOCH?

In videogames spring je op dieren, breek je door muren, schiet je iemand door z'n hoofd, blaas je een tank op... Gewoon, omdat de omstandigheden in videogames dat van je verlangen. Zelden word je geconfronteerd met de gevolgen van die daden; terwijl de games die dat wel doen, vaak erg interessant zijn. Probleem voor dit artikel is alleen dat zo'n confrontatie met wat je allemaal hebt aangericht, doorgaans relatief laat in zo'n game plaatsvindt. En het de ervaring nogal verpest wanneer je dit al weet vóórdat je de bewuste daden gepleegd hebt.

Daarom wil ik je alleen wijzen op wat titels die op een interessante manier spelen met de soms kwalijke kwade gevolgen van je achteloos verrichte daden; zoals Braid, Shadow of the Colossus, Papers, Please, Catherine, Baten Kaitos, Spec-Ops: The Line en Undertale.

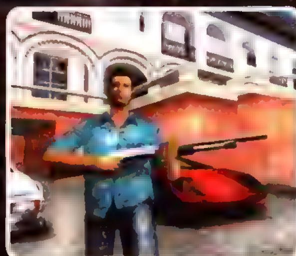
Heb ik nu voor jou een van die games een beetje verpest? O shit, dat was niet de bedoeling. Nu voel ik me wel een beetje slecht.



EVIL TWINS

De Zwitserse psychiater Carl Gustav Jung kwam met het idee dat het échte kwaad in jezelf huist, maar dat je daar liever niet naar kijkt. Zo ontstond het beeld van de archetypische Schaduw, een verdrongen deelpersonage dat je bijvoorbeeld op andere mensen kunt projecteren om hen als slecht te bestempelen. Deze Schaduw kan het heft in handen nemen als het spannend wordt, en verklaart waarom brave mensen soms in staat zijn tot de meest gruwelijke daden.

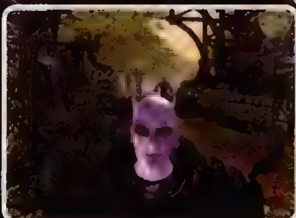
Het idee van een 'buiten jezelf geprojecteerde schaduwkant' zien we ook terug in videogames. De eerste was Dark Link, maar later verschenen ook Dark Samus, Dark Pit, Shadow the Hedgehog, Liquid Snake, Evil Lara, en Dark Prince of Persia, terwijl Wario & Waluigi natuurlijk een soort 'slechte' versies zijn van Mario en Luigi.



GTA: Vice City (2002)
Grand Theft Auto laat je al sinds het eerste deel uit 1997 genieten van slechte daden; met name het stelen van auto's om daar flink wat dood en destructie mee te veroorzaken. Vice City tilt de reeks daarbij naar het hoogste en meest kwaadaardige niveau door je in de sneakers van het moordlustige maffialid Tommy Vercetti te plaatsen.



Knights of the Old Republic (2003)
Er zijn genoeg Star Wars games waarin je kunt kiezen om met Luke Skywalker of met Darth Vader te spelen. Maar dat is dan hoofdzakelijk een cosmetische kwestie. De RPG KOTOR was de eerste SW-game die je zo diep in het verhaal zoog dat de keuze voor de lichte of donkere kant ook werkelijk gewicht kreeg, en de verleidingen van het kwaad invoelbaar maakte.



Fable (2004)
In Fable bepalen je daden of je goed of slecht bent. Net als in het echte leven, eigenlijk. Alleen krijg je in het echte leven geen hoorns en rode gloed als je willekeurige burgers slacht. En als je veel goede daden verricht, krijg je ook geen gouden aura's en vlinders om je hoofd. Wist je trouwens dat vlinders eigenlijk vliegende rupsen zijn? Doodmeppen dat ongedierte!



Overlord (2007)
In deze game van het Nederlandse Triumph Studios ben je een kwaadaardige heerser die zijn goblin-achtige trawanten op schaapjes en andere onschuldige wezens af kan sturen. Je uiteindelijke doel is echter het killen van de zeven helden die je voorganger hebben gedood. Wat je slechte rol dan toch weer een beetje goed maakt.



Mass Effect (2007)
Anders dan in games als Fable en Knights of the Old Republic, zijn de morele keuzes die je in Mass Effect (en veel andere BioWare games) maakt niet zo eenduidig als 'lekker goed' of 'lekker slecht'. Wat niet wegneemt dat je je in Mass Effect (en veel andere BioWare games) nog steeds als een fucking evil motherfucker kunt gedragen.

GOEDZAKKEN MET KWALIJKE GEWOONTEN

Link: Mooie gast, die Link. Komt ongevraagd je huis binnenstormen, breekt al je aardewerk, pakt je geld en vertrekt weer. Om buiten nog effe een kip af te ranselen. Is dat nou een held?

Super Mario: Door zijn grappige snor zou je bijna blind zijn voor Mario's daden. Hij vermoordt wezens die geen enkele intentie lijken te hebben hem aan te vallen. Steelt munten waar hij maar kan. Gebruikt paddo's, kruiden en andere drugs om zich lekker super te voelen. En maar woehoe roepen, ondertussen. Wat mij betreft hoort deze dude thuis in een rijtje zeer kwalijke besnorde dictators...

Nathan Drake: Een van de meest menselijke helden ooit. Hij rooft kunstschatten, legt monumentale gebouwen in de as, en vermoordt op een doordeweekse dag toch al snel een man of honderd. Inderdaad, niets menselijks is hem vreemd.





TOP 5 MORELE KEUZES IN GAMES

5 Het feestje wel of niet verpesten (Beyond: Two Souls)
Nou ja, ze hebben je gepest, dus natúúrlijk ga je je paranormale gaven gebruiken om die kids eens flink te straffen. Niks evils aan. Gewoon lekker.

4 De Little Sisters wel of niet harvesten (BioShock)
Ga je voor de resources om sterker te worden, of is je moraal daarvoor te hoog?

3 Lambert wel of niet doden (Splinter Cell: Double Agent)
Bewijs je als undercover agent je loyaliteit aan de terroristen door je gevangen baas te doden?

2 Wel of niet een baby in het vuur gooien (The Witcher 3: Wild Hunt)
Eh, nou ja, het is nog maar een baby, toch?

1 Rood, groen of blauw (Mass Effect 3)
Okay, je hebt maanden van je leven in dit universum gestoken. Bepaal nu dan maar effe hoe het allemaal eindigt.

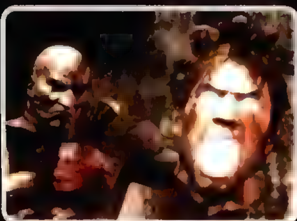
EEN TIKKIE TE EVIL

Sommige games kiezen als basis een opmerkelijk menselijk genoegen: sadisme. Oftewel plezier beleven aan het pijnigen van andere levende wezens. Nou genieten we daar allemaal wel eens een beetje van; denk aan dat perfecte headshot op een onschuldige burger in de nieuwste shooter, die voetgangers die je in GTA van de sokken rijdt of de ruggengraat die je in Mortal Kombat uit je tegenstander trok. Maar er zijn ook games die dit idee wat verder drijven, tot het echt ongemakkelijk begint te voelen. En dan kom je in het schemergebied van Postal, Carmageddon, Manhunt en The Punisher. Het vorig jaar verschenen Hatred was met zijn snoeiharde, volstrekt zinloze geweld in elk geval een paar bruggen te ver voor de meeste gamers. Het kwaad moet natuurlijk wel leuk blijven.





Infamous (2009)
Mensen die altijd het goede doen, zijn waarschijnlijk te zwak voor het kwade. Want wat doe je als je plotseling superkrachten krijgt, en daarmee de machtigste mens ter wereld wordt? Je mag het gaan uitzoeken als superheld/schurk Cole in Infamous. Maar pas op, want een karmasysteem houdt je daden en keuzes nauwlettend in de gaten.



God of War III (2010)
Is wraaklust een slecht motief? Het is in elk geval het motief dat de woeste krijger Kratos door drie delen vol eindeloos bloedvergieten jaagt. In het derde deel gaat Kratos zelfs zo heftig en kwaadaardig tekeer dat je zelfs een beetje medelijden krijgt met de demonen en goden waar hij zijn kapmessen doorheen jaagt.



Postal 3 (2011)
Je kunt een handgranaat in de kont van een kat stoppen, die kat naar een oud vrouwtje gooien om haar op te blazen, over haar stoffelijke resten pissen, en vervolgens haar ledematen oppakken om die naar voorbijgangers te smijten. Maar eigenlijk maken de bugs deze game pas écht slecht.



The Last of Us (2013)
Na hun games met de nobele Jak en sympathieke boef Drake, gaf Naughty Dog ons met Joel een veel dubieuzer personage. Aanvankelijk lijkt hij een gepijnigde, wat chagrijnige brombeer, die uiteindelijk toch wel voor het goede zal kiezen. Totdat het einde komt, en je blijft zitten met de vraag wat goed en kwaad nu eigenlijk betekenen.



Undertale (2015)
In deze ouderwets ogende RPG begin je ouderwets gezellig met het killen van alle monsters op je pad. Totdat je enige sympathie begint op te brengen voor enkele van die monsters. En je merkt dat je moordpartijen niet zonder consequenties blijven. Wie verder wil denken over goed, kwaad en de menselijke moraal, moet deze ondergrondse tocht maar eens maken.

FLORIAN KAN NIET MEER WACHTEN OP...

FINAL FANTASY XV

"Heb je zin om Final Fantasy XV te checken in Los A...", Jan kon zijn zin niet eens afmaken, of Florian scheurde al vol gas naar Schiphol. Niet zo gek, aangezien hij al tien jaar op die game zit te wachten!

Final Fantasy XV werd ooit geboren als Final Fantasy Versus XIII. Het concept was echter zo anders dan alle overige Final Fantasy XIII games, dat het meer op de opzet van een compleet nieuw deel leek. Dat is uiteindelijk ook exact wat Square Enix ermee heeft gedaan, en na mijn bezoek aan LA is me tevens duidelijk hoe hoog er wordt ingezet op het vernieuwende Final Fantasy XV.

PLATINUM DEMO

Het budget voor Final Fantasy XV moet gigantisch zijn. Natuurlijk wil men een epische game maken, maar Square Enix kijkt veel verder dan de game alleen; er moet een heel universum rond Final Fantasy XV komen.

Om te beginnen is daar de **Platinum Demo**, die een soort voorproefje moet geven van wat je van de game mag verwachten. Hajime Tabata, de producer van Final Fantasy XV, liet me weten dat deze demo oorspronkelijk slechts bedoeld was voor intern gebruik als tech demo, maar uiteindelijk werd de boel zo geupgrade dat iedereen alvast kan snuffelen aan FFXV. Mocht je deze demo nog niet gecheckt hebben, doe dat dan absoluut, maar hou er wel rekening mee dat NIETS uit die demo in de volledige game zit. Het is een soort proof of concept.

ANIME, CGI & MINIGAME

Daarnaast komt er een **anime serie**, genaamd Brotherhood. De serie bestaat uit vijf gratis afleveringen, waarvan de eerste al op YouTube staat en vanaf nu komt er elke maand een nieuwe aflevering online.

De serie geeft vooral wat achtergrondinformatie over de vier main characters in de game en vertelt hoe de gasten zulke goede vrienden werden en uiteindelijk op het avontuur gaan dat Final Fantasy XV heet. De serie is overduidelijk bedoeld als een soort inleiding voor de game.

Om nog meer te begrijpen van het verhaal, komt er ook nog **een CGI film** aan, in de stijl van Final Fantasy: Spirits Within en Advent Children. De film, genaamd Kingsglaive, laat juist zien wat er vóór de anime gebeurt en volgt niet het verhaal van de vier vrienden, maar van de vader van



PU-TV

Benieuwd hoe het eraan toeging in Los Angeles? Check PU.nl/FloorinLA voor een vet PU-TV item met alle beelden, inclusief mijn interview met Hajime Tabata (links).









weetje weetje

De CGI-film Kingsglaive krijgt een enorme zooi vette voice actors. Ik noem een Sean Bean, Lena Headey van Game of Thrones en Aaron Paul van Breaking Bad. Yeah Final Fantasy, bitch!





Dit zijn zogenaamde Fanten, die drinken alleen maar olijfolie. In de volksmond worden ze daarom ook wel Olijfolie-Fanten genoemd.



"Het is super gewaagd om er zo'n snelle actie-game van te maken, maar verdomme, het werkt!"

Noctis, de main protagonist van de game. De vader van Noctis is namelijk de koning van de wereld waar Final Fantasy XV zich afspeelt!

En of dit allemaal nog niet genoeg was, komt er ook nog **een minigame** aan die je op Android, iOS en Windows 10 kan spelen.

De game heet Justice Monsters Five, en het leuke is dat je 'm ook in-game kunt spelen. De minigame wordt in Final Fantasy XV namelijk neergezet als de populairste game van het moment en de main characters zijn er duidelijk gek op. Het is een soort Pinball met een twist, maar helaas hebben we er verder nog niet veel uitleg over gekregen.

VERTROUWEN

Dat Square Enix hoog inzet op Final Fantasy XV blijkt ook wel uit het feit dat de Japanners tien miljoen exemplaren van de game moeten verkopen om de investering er überhaupt weer uit te halen. Het geeft wel aan hoeveel vertrouwen Square Enix heeft in het project, en na alles gezien te hebben in L.A. heb ik dat vertrouwen ook weer gekregen.

Final Fantasy XV is al tien jaar in ontwikkeling en vaak is dat geen goed teken. In dit geval begrijp ik het echter wel een beetje, want eigenlijk is Square Enix al sinds Final Fantasy X aan het zoeken waar ze met de serie naartoe willen. Het waren oorspronkelijk altijd zeer charmante slow-pace Japanse RPG's met turn-based battles en random encounters, maar na deel X moest het ineens compleet anders. Final Fantasy XIII is een goed voorbeeld van hoe Square probeerde er meer een actiegame van te maken, maar tegelijkertijd sommige 'oude' gameplay elementen niet durfde te schrappen.

GOUDEN COMBO

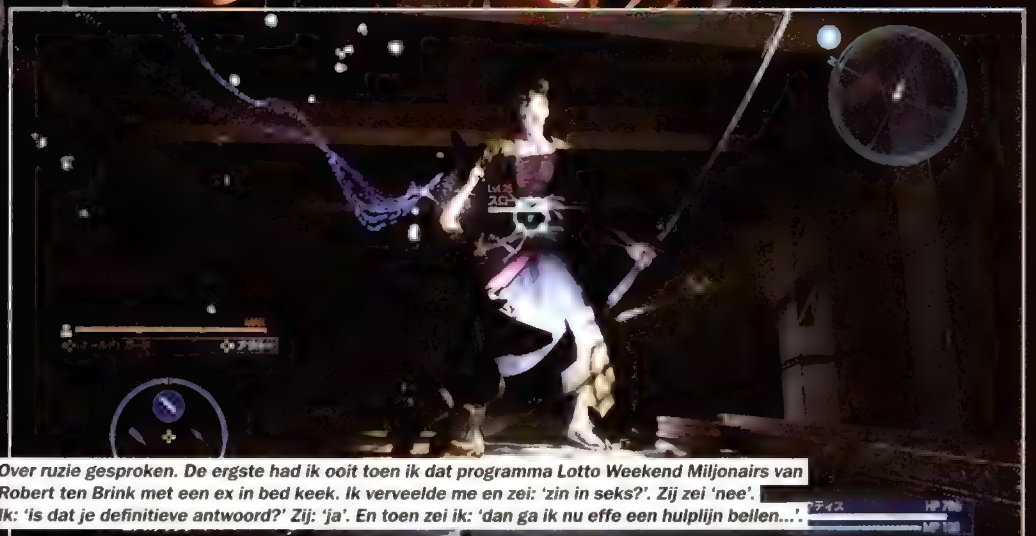
Tabata-San weet dit ook, en hij heeft drastische stappen ondernomen, want FF XV wordt de meeste vernieuwende FF-game sinds deel VII, en het wordt waarschijnlijk ook de beste Final Fantasy sinds dat zevende deel.

Zo'n beetje alles is op de schop gegaan, behalve de charme van de characters, items, wereld, Chocobo's en het verhaal. Het is acuut herkenbaar als een Final Fantasy game, maar zodra je begint te spelen, is alles anders.

Het is super gewaagd om er zo'n snelle actiegame van te maken, maar verdomme, het werkt! Mijn bezoek aan LA heeft ervoor gezorgd dat ik niet alleen ontzettend uitkijk naar Final Fantasy XV, maar dat ik er tevens van overtuigd ben dat Square Enix eindelijk de gouden combo gevonden heeft wat betreft een 'new skool' Final Fantasy. Deze shit wordt fantastisch, anders eet ik m'n petjescollectie op! ✖

SFEER PROEVEN

Final Fantasy XV komt 30 september uit, maar de demo, anime serie, CGI-film en minigame releasen al eerder. Zo kun je alvast lekker in de sfeer komen, voordat je eind september de game induikt.



Over ruzie gesproken. De ergste had ik ooit toen ik dat programma Lotto Weekend Miljonairs van Robert ten Brink met een ex in bed keek. Ik verveelde me en zei: 'zin in seks?'. Zij zei 'nee'. Ik: 'is dat je definitieve antwoord?' Zij: 'ja'. En toen zei ik: 'dan ga ik nu effe een hulplijn bellen...'.

NU ALLEEN NOG DE KILLER APP

PLAYSTATION VR IMPONEERT IN SAN FRANCISCO

Hoewel Florian al twee jaar iedereen in z'n oren tettert dat VR de toekomst is, was Jan nog steeds niet helemaal overtuigd. Totdat hij op de Game Developers Conference in San Francisco een hele dag met ruim twintig PlayStation VR-games mocht spelen. 'I am a believer', stamelde hij bij terugkomst in Nederland.





San Francisco is een van de weinige Amerikaanse steden waar ik zou kunnen wonen. Het is een mooie, plezierige stad met een Europese vibe. De mensen zijn er veel relaxter dan in het hectische New York en veel minder op uiterlijk gericht dan in Los Angeles. Dat plus 19 graden, een strakblauwe lucht en een fonkelend zonnetje bezorgde me een vrolijk humeur. Ik was effe weg uit het koude, winderige Nederland. Ik was effe in een andere wereld.

'CONCURRENTIE'

Veel tijd om van dit alles te genieten was er echter niet, want mijn reis stond twee dagen in het teken van PlayStation VR. Na de Oculus Rift en HTC Vive, komt PlayStation VR vermoedelijk als laatste op de markt (oktober 2016) maar de machine is wel beduidend goedkoper dan de 'concurrentie'. Ik zet concurrentie bewust tussen apostrofs, want als je al een PlayStation 4 bezit, is de keuze (als je in VR geïnteresseerd bent, natuurlijk) snel gemaakt. Want waarom zou je in dat geval een dikke 1500 à 2000 euro uitgeven aan een snelle PC plus een Vive of Rift?

Met PlayStation VR weet je direct dat het werkt met de console die je al thuis hebt staan, dat er heel veel software op stapel staat (meer dan tweehonderd ontwikkelaars werken aan PSVR content) waarvan in Q4 2016 al minstens vijftig titels beschikbaar moeten zijn.

Het zou dus zomaar een gevalletje 'als er twee honden vechten om een been gaat de derde er mee heen' kunnen worden.

BLIJVEND PLEKJE

Anderzijds, als de verwachtingen achterblijven en de verkoop van hardware niet snel genoeg gaat, kan de support van Sony snel stokken en ligt een PS Vita scenario op de loer. Maar eerlijk gezegd verwacht ik niet dat het zover gaat komen. Als ik zie hoe grootschalig er wordt ingezet op VR, hoe alom vertegenwoordigd de techniek was op de GDC 2016 én hoe leuk en bijzonder VR is, dan denk ik echt dat deze nieuwe vorm van entertainmentbeleving een blijvend plekje gaat veroveren in het digitale landschap. Want als je het over 'effe in een andere wereld' hebt, is VR de ultieme vorm van escapisme.

Die vorm van escapisme geldt natuurlijk net zo goed voor de Oculus Rift en de HTC Vive, maar de komende pagina's richt ik me specifiek op mijn ervaringen met de PlayStation VR, want daar heb ik in San Francisco verreweg het meest mee gespeeld.



weetje · weetje

Je kunt bestaande, 'gewone' PS4-games, films, 360-graden foto's en bijvoorbeeld Netflix ervaren met de PlayStation VR op je snufferd. Via Cinematic mode heb je dan het gevoel alsof je kijkt naar een vijf meter breed bioscoopscherm.

DE GAMES



Uiteindelijk draait het natuurlijk om de games. De PSVR kan nog zo'n geil apparaat zijn, als er geen toffe titels voor uitkomen, kan immers élk apparaat het wel schudden. Dat het met de kwantiteit en diversiteit al goed zit, is wel duidelijk. Ik speelde enkele tientallen games, koos er negen uit en dit zijn mijn voorlopige bevindingen.

RIGS: MECHANIZED COMBAT LEAGUE

RIGS wordt gemaakt door Guerrilla Cambridge en kent dus de nodige Nederlandse inbreng. De game is al een tijdje in ontwikkeling, en dat merk je.

RIGS ziet er slick uit, biedt veel spektakel en snelle actie, en weet de elementen sport en shooter knap te combineren.

Het hoofddoel is je zwaarbewapende Mech in overdrive modus te krijgen met behulp van orbs die je opponenten droppen na een succesvolle kill. Als je genoeg orbs verzameld hebt, activeer je overdrive en dien je zo snel mogelijk boven in de map te komen om jezelf door een cirkelvormig doel te laten droppen. Je bent dus wapen en bal ineen!

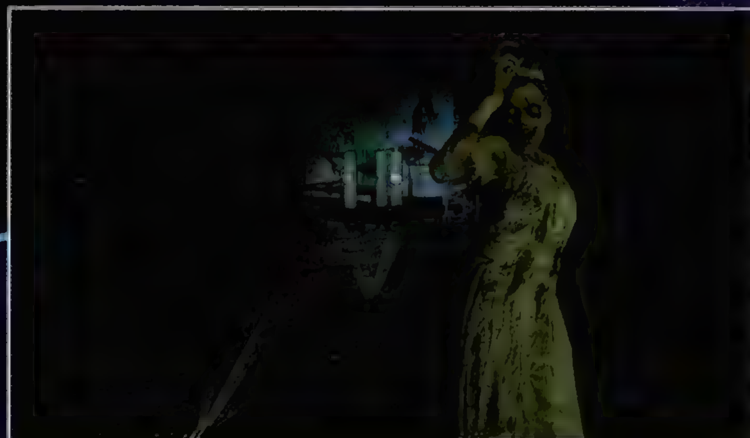
Word je zelf afgeschoten, dan 'eject' de Mech je, en krijg je nog effe fraai zicht op de map waarin je speelt. Heel cool.

Als drie tegen drie multiplayer game, werkt dit gewoon als een tiet. Nu maar hopen dat je straks vijf vrienden hebt die ook een PSVR bezitten.

HYPEMETER:







UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD

Rush of Blood is ongetwijfeld goed bedoeld, maar als je het kunstje eenmaal doorhebt, is 't niet veel meer dan House of the Dead in een bebloed Until Dawn jasje.

De game is een shooter-on-rails en wat je voor je ziet, zijn de waanideeën die zich afspelen in je hoofd. Als je Until Dawn hebt gespeeld, kom je bekende en mindere bekende personages tegen, maar het blijft een simpele schiet-op-alles-dat-beweegt exercitie die een stuk minder goed in elkaar steekt dan het origineel.

Je bent de hele tijd aan het knallen op bommen gooiende gekken, lijken, schreeuwende meisjes in nachtjaponnen, munitiekisten en - uiteraard - de gemaskerde bad guy uit Until Dawn. Dat maakt Rush of Blood meer een spel om je reflexen te testen dan een horrorgame, al kent ie af en toe heus wel wat JIJKS!-momenten.

HYPEMETER:



WAT MIJ OPVIEL...

- De PlayStation VR is een fraaie headset. Hij ziet er slick uit, is mooi afgewerkt, en de blauwe lampjes zijn spacy. Ik vind 'm net een tikkie spannender dan de HTC en de Oculus met hun volledig zwarte coatings; al is design in deze natuurlijk van ondergeschikt belang.
- Belangrijker is dat het apparaat comfortabel zit. Je vergeet al snel dat je de PSVR op je hoofd hebt, en dat is natuurlijk wel zo prettig wanneer je volledig op wil gaan in een andere wereld.
- Je gevoel voor oriëntatie is volledig weg. Als je een intense speelsessies hebt gehad en je doet daarna de headset af, kan het zomaar zijn dat je helemaal anders voor de tv zit dan toen je je speelsessie begon.
- De term 'immersive' is de laatste decennia te pas en te onpas gebruikt als we het over games hadden, maar met VR gaat 't echt van beschouwen en spelen, naar daadwerkelijk ervaren en volledig opgaan in de omgeving.
- Geluid is van enorm belang voor de totaalervaring. Als je bijvoorbeeld een normale horrorgame speelt, zijn er altijd nog elementen uit de echte wereld om je heen: daglicht, de bank waar je op zit, je mobiele telefoon waar een SMS-berichtje op binnenkomt, omgevingsgeluid... zaken die je onbewust doen herinneren waar je bent. Met een VR-headset op, waarbij beeld, geluid en muziek van de game de énige zaken zijn die je ziet, hoort en beleeft... wordt de beleving zóveel intenser en heftiger.



REZ: INFINITE

Het originele Rez voor de Dreamcast (2001) was een culthit die zijn tijd ver vooruit was. Rez: Infinite is feitelijk diezelfde game, opgepoetst, aangevuld en aangepast voor VR.

Het resultaat? Je hebt geen drugs meer nodig! De hele game is één grote muzikale trip waarin je ogenschijnlijk niets meer doet dan op de beats van muziek op zwevende wezens schieten, die daarna in vierkantjes uiteen spatten waarna je daar ook weer op schiet. Ondertussen zweef je door een wereld van spacy, bontgekleurde raammodellen, zoals vroeger de 'binnenkant' van een computer in films werd verbeeld.

Met een PSVR op je neus zit je midden in die trip. Ik heb nog nooit LSD genomen en ben dat ook niet van plan, maar dit zou zomaar eens het veel veiligere alternatief kunnen zijn. Woei!

HYPEMETER:





XING: THE LAND BEYOND

Bij de revival van first-person puzzelgames die schatplichtig zijn aan Myst kan een VR-game niet ontbreken.

XING is een game die de redactie van mindstyle magazine Happinez een duimpje omhoog zou geven, want je bent een geest die andere dolende geesten helpt op een zonovergoten eiland vol kabbelende beekjes, verloren manuscripten, esoterische muziek en spirituele wijsheden. Ben je wat nuchterder dan houden de puzzels je even goed van de straat, al waren de raadsels vooralsnog zeer eenvoudig.

HYPEMETER:





EVE: VALKYRIE

Deze space-combat game speelde ik al eens op de Oculus en ook op de PSVR is ie harstikke gaaf.

Dit is een echte, volwaardige game met spectaculaire dogfights en een donker sciencefiction achtergrondverhaal. Wel is deze versie qua resolutie en graphics toch een stukkie minder strak dan op de PC met de Oculus.

Dat maakt EVE: Valkyrie echter niet minder leuk. Je moet het zien alsof je Fallout 4 of The Division op een dikke PC speelt, of op een PS4 of Xbox One.

Het grafische verschil is dus duidelijk zichtbaar, maar als op zichzelf staande game is dit absoluut een van de toptitels in Sony's VR-aanbod.

HYPEMETER:





WAAR IS DE KILLER APP?

Halo, Gears of War en Forza hebben het merk Xbox neergezet. Uncharted, Gran Turismo, Ratchet & Clank, Jak & Daxter en Killzone maakten de PlayStation groot. En voor Nintendo zorgen de Super Mario en Legend of Zelda titels steevast voor aantrekkingskracht. Maar wat worden de killer apps waarvoor iedereen de PlayStation VR in huis gaat halen?

Nou, op dit moment zijn die er simpelweg nog niet. Laat ik duidelijk zijn: er staan veel fraaie games en dito ervaringen op stapel, maar er is op dit moment nog geen mindblowing game waarvan iedereen kirrend van geluk in katzwijm door de knieën gaat. Gran Turismo Sport heeft de potentie dat te zijn. Londen Heist (zie screen) had dat kunnen zijn als het een volledige game was geweest en Wayward Sky zou wellicht kunnen uitgroeien tot de Ratchet & Clank van PlayStation VR. De Halo, de Zelda of de Uncharted van de Virtual Reality ben ik nog niet tegengekomen.





weetje • weetje

De meeste games voor de PlayStation VR zijn bedoeld als kortere spelervaringen die gemiddeld tussen de drie en zes uur duren. Althans, dat kreeg ik mee, pratend met verschillende devs. Dat heeft meerdere redenen: gamen met een VR-bril is fysiek intenser en de meeste devs zijn kleine studio's die veel minder mankracht hebben, dus simpelweg niet in staat zijn om games te bouwen die tientallen uren duren. Voor Project Cars en DriveClub met VR geldt dat natuurlijk niet, net zoals voor EVE: Valkyrie.



GOLEM

Het sprookjesachtige Golem komt van de indie-studio Highwire Games en die studio bestaat hoofdzakelijk uit voormalig InFamous en Halo ontwikkelaars.

Het idee is dat je een gehandicapt meisje bent dat aan bed is gekluisterd, maar je hebt tevens de gave om voorwerpen over te nemen en tot leven te wekken, zoals bijvoorbeeld een poppetje van een paar centimeter hoog. Het moment dat je switcht van meisje naar pop is niets minder dan magisch omdat je dan opeens de wereld om je heen ervaart alsof je zelf een muis bent (voor zover je je kunt voorstellen hoe een muis de wereld om zich heen waarneemt). Een beetje zoals Yarny in Unravel de wereld ervaart, alleen nu in 3D en vanuit first-person.

Naast het bezit nemen van kleine voorwerpen kun je ook één worden met een stenen Golem van twintig meter... om vervolgens tegen andere stenen reuzen te vechten met een gigantisch zwaard. Dat was erg leuk om te doen, alleen voelde het allemaal nog een beetje sloom en het raken van je tegenstander te willekeurig. Ik hoop dat Highwire nog effe flink doorwerkt aan Golem, want de art direction van deze game is om te zoenen!

HYPEMETER:



WAYWARD SKY

De grafische stijl en de perspectiefwisselingen van 'Look And Click' Adventure Wayward Sky spraken me zeer aan, al miste ik nog wat coherentie in het cartooneske universum zelf.

De speelsessie op de beurs kende een nogal hoog techdemo gehalte, maar toch kan hier iets prachtigs uit ontstaan.

Je speelt een klein meisje wiens vader ontvoerd wordt door boze rode robots. Aan jou om schakelaars om te zetten, liften te activeren, kleinere robots te omzeilen, in een hijskraan stalen pijpen neer te laten ploffen om zo chaos te veroorzaken waardoor jij veilig van A naar B kan gaan.

Daarbij speelde ik soms vanuit eerste persoon en soms vanuit derde persoon. Vanuit de derde persoon kon ik met een van de Move-controllers de plaats aanwijzen waar mijn alter ego naartoe moest huppelen, en dat werkte erg goed.

Daarbij kent Wayward Sky ook nog eens rondwaggelende kippen die dienst doen als transportmiddel en van pas kunnen komen bij raadsels. En kippen zijn natuurlijk altijd een plus.

HYPEMETER:





WALTZ OF THE WIZARD

Met magie stoeien hebben we al in tig games gedaan, maar nooit werd het zo echt als in Waltz of the Wizard.

Het gedeelte dat ik speelde was best vermakelijk, maar ik vraag me af hoe lang dit leuk blijft. Ja, het is cool om met vuur- en transformatiespreuken te stoeien, oogballen op te pakken en weg te smijten en kandelaars te laten zweven in de lucht... maar met vier spreuken voelde 't ook een beetje beperkt. Temeer omdat je achter een desk staat en voor de rest weinig bewegingsvrijheid hebt. Het goede nieuws: er wordt gefluisterd dat Waltz of the Wizard gratis wordt.

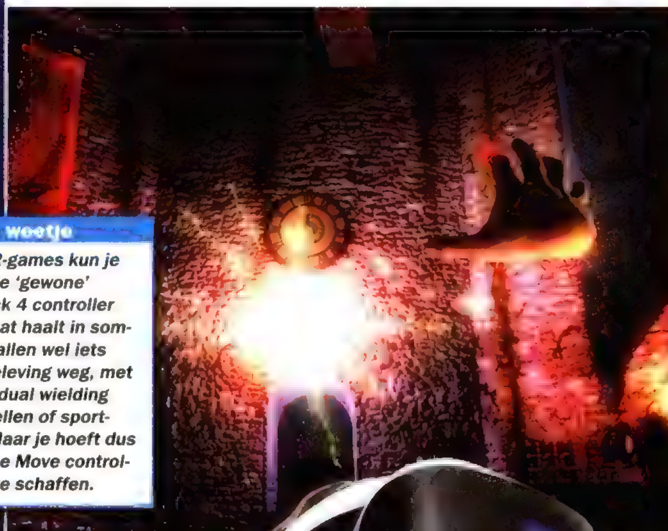
HYPEMETER:





weetje • weetje

Alle PSVR-games kun je ook met je 'gewone' DualShock 4 controller spelen. Dat haalt in sommige gevallen wel iets van de beleving weg, met name bij dual wielding schietspellen of sportgames. Maar je hoeft dus niet per se Move controllers aan te schaffen.



THE FACTS

Prijs: 399 euro
Inclusief: VR-headset, extra processor unit, in-ear headset, Link box, kabels en Playroom VR met meerdere minigames
Display: OLED
Resolutie: 1920x1080 (960x1080 per oog)
Refresh rate: 90hz, 120hz
Field of view: 100 graden
Built-in audio: Nee, 3D audio ondersteuning
Built-in mic: Nee
Controllers: PlayStation Move, DualShock 4
Sensors: Accelerometer, gyroscope, PlayStation Eye tracking system
Connections: HDMI, USB 3.0
Release: Oktober 2016



ALLUMETTE

Dat er ook andere ervaringen mogelijk zijn met de PSVR bewees Allumette; een fraaie interactieve, filmische ervaring die overigens ook naar de HTC Vive en de Oculus Rift komt.

Deze stop-motion achtige voorstelling van personages in een zwevend dorpje in de wolken had een emotionerend effect op me, en dat terwijl de hoofdrolspeelster, een meisje met verschillend gekleurde, kristallen 'zwavelstokjes', geen enkel woord sprak. Erg cool was het wisselen tussen het dorpje bij nacht en overdag, en de bijbehorende lichteffecten van de stokjes die ontbrand werden.

Een scène met een vliegende boot trok extra aandacht omdat je als kijker daadwerkelijk in en om de boot heen kunt kijken, door naar voren te leunen en in de boot zelf te gluren. Heel bijzonder. ✖

HYPEMETER:





OP AVONTUUR IN DE XBOX EN PLAYSTATION STORE



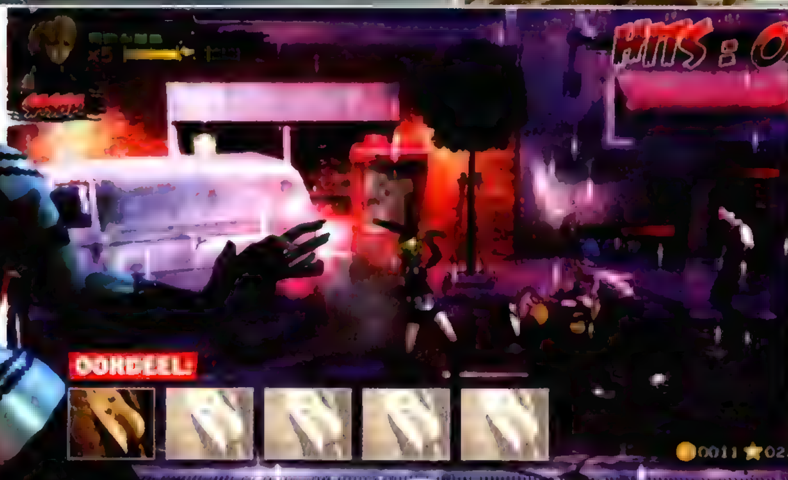
Geloof 't of niet; er bestaan spellen die nog nooit in de PU zijn besproken. Sterker nog, de Xbox en PlayStation Store staan er vol mee! Graddus was benieuwd welke onbekende schatten daar allemaal zijn te ontdekken.

Ik zit op de bank. En hoewel het me eigenlijk nooit gebeurt, is het vandaag toch het geval: ik verveel me! Hitman is uitgespeeld, Far Cry Primal staat op Platinum en in wéér een potje FIFA 16 heb ik effe geen zin. Wat nu? Hmmm, laat ik eens door die ellenlange gamelijsten van de Xbox en PlayStation Store browsen. Dan MOET ik toch wel iets boeiends tegenkomen?
Weet je wat, ik maak er gewoon een testje van met een aantal regels:
1) De game heeft nog nooit in de PU of op PU.nl gestaan.
2) Het moet een impulsaankoop zijn. Ik mag van tevoren dus geen info opzoeken.
3) De games mogen - zelfs met de ongelimiteerde PU-Credit Card op zak - niet meer dan 15 euro kosten.
OKAY, GOGOGO!

ROCK ZOMBIE (XBOX ONE - 7,99 EURO)

Ik begin op de Xbox One, waar mijn oog vrijwel direct valt op een spel genaamd 'Rock Zombie'. Op het plaatje staat een bimbo met bizar grote borsten en een gitaar in haar hand. De verdere omschrijving hoef ik niet te lezen: ik ben verkocht! Als dat geen impulsaankoop is.
Het blijkt om een soort Streets of Rage-achtige sidescroller te gaan, waarbij ik drie rockchicks door een stad vol zombies navigeer. Met hun instrumenten beuken ze zich een weg door de ondode horde, en da's best grappig... voor vijf minuten. Daarna gaan de lelijke graphics en eentonige gameplay me meer en meer irriteren. Zelfs de muziek is kut! Tot overmaat van ramp is het decolleté van de dames in-game bij lange na niet zo diep als op het plaatje. Bah, wat een sof.





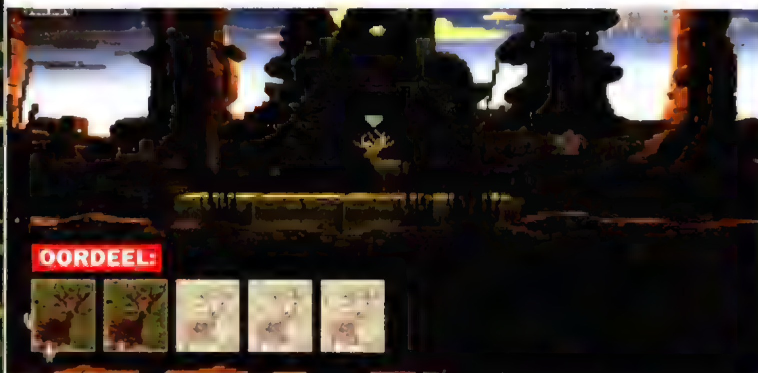
BEACH BUGGY RACING (PS4 - 9,99 EURO)

Goed, eens effe kijken wat die PlayStation Store voor moois te bieden heeft. Grim Fandango kennen we al, The Escapists is te duur... Hé, wat is dit: Beach Buggy Racing. Een soort Mario Kart kloon op een tropisch eiland, en dat voor nog geen tientje. Cool!
Al snel wordt duidelijk dat er met deze racer heel wat gein te beleven valt. Zo maken de kleurrijke omgevingen me spontaan vrolijk. En neem de power-ups; die zijn bijna net zo creatief als in Mario Kart! Mijn favoriet is sowieso de kettingbal (waarmee je je opponenten letterlijk van een loden last voorziet) maar ook de kist vol kippen en de springveer zijn leuk bedacht.
Yep, Beach Buggy Racing is echt zo'n funracer zoals je er in de jaren '90 stapels van had. Hier ben je wel effe zoet mee.



THE DEER GOD (XBOX ONE - 14,99 EURO)

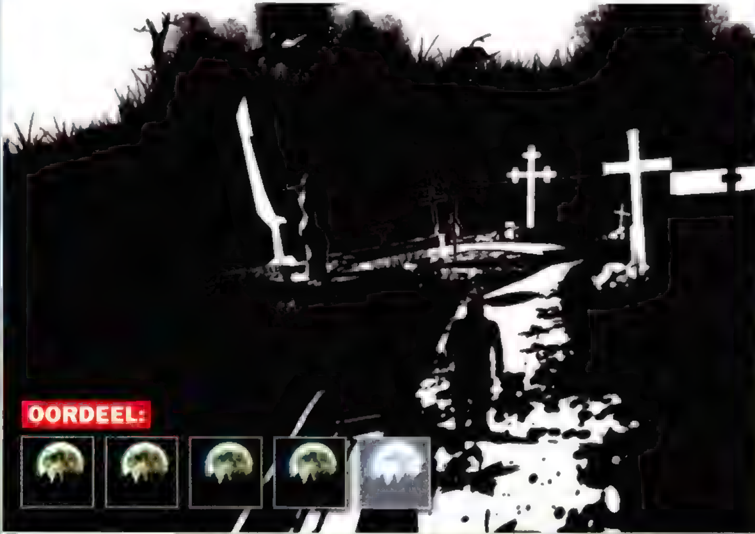
Terug naar de Xbox One. Na het platte vermaak van Rock Zombie ben ik inmiddels wel toe aan iets serieuzers. Een intellectuele game. Een titel als The Deer God.
In dit pixelart spelletje ben je een hertje, dat op zijn beurt weer de reïncarnatie van een wrede jager is. Poeh, over existentiële vraagstukken gesproken... Ik kom andere herten tegen met wie ik een baby kan krijgen, maar ook vijandelijke wolven, uilen en zelfs schorpioenen.
Toch, hoe mooi alles er ook uitziet en hoe hard ik ook m'n best doe, echt enerverend wil het maar niet worden. The Deer God is namelijk het prototype van zo'n hoogdravende indie die heel interessant doet, maar uiteindelijk verzandt in een oersaaie 'spirituele reis'. Zonde.





WHITE NIGHT (PS4 - 14,99 EURO)

Ik krijg wel eens te horen dat ik dingen te zwart-wit zie, maar dat is bij White Knight juist een pré: deze stilistisch sterke horrorgame voor de PlayStation 4 kent namelijk (bijna) geen kleur! In plaats daarvan zorgt een Film Noir filter, samen met de setting in een oud landhuis, voor een uiterst beklemmend sfeertje. Buiten dat heeft een en ander ook effect op de gameplay. Je hebt immers licht nodig om te overleven. Niet alleen voor het oplossen van puzzels, maar ook bij het verslaan van geesten die her en der ronddolen.
Enige nadeel is dat White Night maar een uurtje of vijf duurt... Al kun je dat voor broekpoepers als Tjeerd gerust verdubbelen.



OORDEEL:





POOL NATION FX (XBOX ONE - 10,99 EURO)

Tijd voor wat luchtigers. Tijd voor een potje 8-ball in Pool Nation FX! Het spel schijnt op de Unreal 4 Engine te draaien, dus dat belooft vuurwerk. Aan de andere kant: hoe leuk is zo'n kroegsport zonder biertje, bedompte rookruimte en vrienden die schreeuwen 'kijk je uit dat je het laken niet scheurt'?
Nou, behoorlijk leuk. De game bevat een absurde hoeveelheid opties, dus kun je de uitdaging perfect tweaken. Daarnaast ziet alles er inderdaad pico bello uit. Echter, net als schaken, bowlen en poker, haalt digitaal pool het niet bij de real-deal. Daar brengt zelfs een kratje écht bier naast m'n tv geen verandering in.

OORDEEL:



ACES OF THE LUFTWAFFE (PS4 - 4,99 EURO)

Ik vervolg mijn reis door de PlayStation Store en ik heb zin in actie. Foul Play, Primal Carnage... hebbes: de topdown schmup Aces of the Luftwaffe! Voor slechts vijf euro een fijn stukje retrovermaak, al ben ik niet de grootste fan van het genre. Die shit is vaak zo frustrerend moeilijk.
Nu hoef je in deze WWII-shooter niet eens zélf te schieten (dat gebeurt automatisch), maar toch leg ik bij de eerste de beste eindbaas minstens dertig keer het loodje. RAAAAAH!!! Dat ik het desalniettemin blijf proberen, zegt genoeg over deze titel. Aces of the Luftwaffe ziet er supercharmant uit (voor zover Nazi-vliegtuigen er charmant uit kunnen zien, natuurlijk) en de muziek is van het niveau Hans Zimmer. Hmmm, misschien dat Sam me wat tips kan geven?



OORDEEL:





DARK DREAMS DON'T DIE (XBOX ONE - 14,99 EURO)

Na twee goede, twee middelmatige en twee ronduit tergende games, wil ik afsluiten met een knaller. De keuze valt op het intrigerende D4, oftewel Dark Dreams Don't Die voor de Xbox One. Een game van het Japanse genie Swery65, die eerder verantwoordelijk was voor het onvolprezen Deadly Premonition. En ja, ook D4 past weer helemaal in Swery's straatje. In dit bizarre adventure (dat - ook al zo bizar - het best bestuurt met de Kinect!) maken we kennis met David Young, een tequilaverslaafde detective die op zoek gaat naar de moordenaar van zijn vrouw en daarbij in de meest hilarische situaties verzeild raakt. En dat verveelt geen moment. Precies waar ik naar op zoek was, vandaag... ✖

OORDEEL:



LMNO

Dat Steven Spielberg een van de beste filmmakers aller tijden is, weet iedereen, maar wist je ook dat de beste man zich serieus met game development heeft beziggehouden? Nino wel, en hij duikt ook deze maand weer met liefde voor jullie in het rijke verleden van de game-industrie.

Schoenmaker blijf bij je leest, is een spreekwoord dat vaker wordt genegeerd dan persberichten over MOBA's in mijn inbox. En dat is misschien ook wel terecht; je weet immers pas of je iets kan als je het probeert en soms kan een frisse blik tot verrassende ideeën leiden. Dat was een aantal jaren geleden ook de gedachtegang in Hollywood toen bij meerdere filmmakers het idee postvatte dat games maken misschien wel iets voor hen was.
Recentelijk probeerde Guillermo Del Toro nog om met Silent Hills zijn kunsten op het witte doek te vertalen naar 'ons' veel betere, interactievere medium. Maar net als bij zijn eerdere poging om met Insane 'de Citizen Kane van videogames' te maken, werd ook dit project vroegtijdig de nek omgedraaid.
Del Toro is niet de eerste grote regisseur die zijn ambities om games te ontwikkelen niet kon waarmaken; ook Steven Spielbergs plannen bleken anders uit te pakken dan gehoopt.

Boom Blox

In 2005 kondigden uitgever Electronic Arts en regisseur Steven Spielberg een intensieve samenwerking aan. Spielberg zou drie games gaan maken en hij zou zelfs een eigen kantoor bij EA in Los Angeles betrekken.
De samenwerking leidde onder andere tot Boom Blox, een puzzelgame met blokken voor de Wii die het best aardig deed voor een third-party titel op een Nintendo console. Toch, van een van de beste verhalenvertellers van onze tijd werd meer verwacht dan een simpele virtuele blokkendoos.
Die verwachtingen probeerde de man achter Indiana Jones en Jurassic Park vervolgens in te lossen met LMNO, een bijzonder ambitieuze game die echter nooit het daglicht zou zien.

Vrouwelijke alien

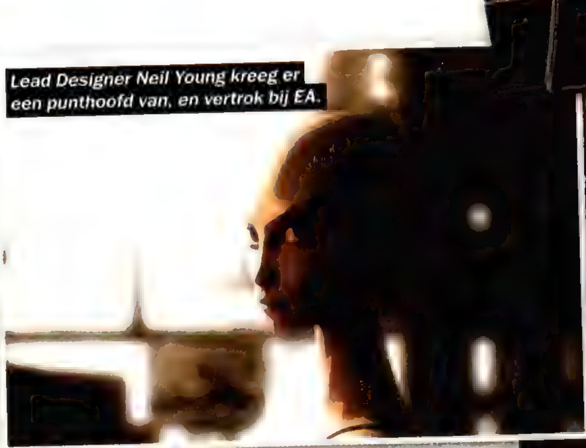
LMNO moest een first-person game worden waarin je in de huid kruipt van ene Lincoln, maar waarin de echte hoofdrol vertolkt werd door Eve, een vrouwelijke alien die als een


Steven Spielberg was de grote naam achter LMNO, maar het project zou nooit van de grond komen.



Spielbergs Boom Blox deed het aardig op de Wii, maar was geen knaller.





Lead Designer Neil Young kreeg er een punthoofd van, en vertrok bij EA.

Alsof Eve al een voorgevoel had, zien we haar ruiken aan een Vergeet-mij-nietje...

soort Elizabeth uit BioShock Infinite altijd aan je zijde stond.

De game draaide om jouw relatie met Eve, en de manier waarop jij met haar omging, zou dan ook vergaande gevolgen voor de gameplay hebben. Als je bijvoorbeeld voor een agressieve benadering koos, en alle deuren zou opentrappen om vervolgens iedereen zonder genade over de kling te jagen, dan zou Eve zich automatisch terughoudender opstellen en meer als ondersteunend character optreden. Koos je er echter voor om voorzichtig te spelen, dan was het Eve die de leiding nam terwijl jij háár ondersteunde.

Voor deze mechanics zou het team gebruik maken van de kunstmatige intelligentie uit de Sims, die zou krachtig genoeg moeten zijn om Eve over te laten komen als een partner met een eigen wil.

Bange Zweden

De dynamische relatie tussen jou en Eve en de A.I. gedreven gameplay waren de meest unieke aspecten aan LMNO. Maar wat een stuk minder uniek was (en uiteindelijk voor fricties zorgde tussen twee EA studio's) was de first-person parkour gameplay. LMNO moest namelijk ook spannende platformsecties krijgen waar je al sprintend moest ontsnappen aan helikopters en mysterieuze agenten, en maaiende ledematen en een heftig zwiepende camera een gevoel van spanning en snelheid bij de speler teweeg moesten brengen.

Klinkt bekend? Klopt! Dat was namelijk precies waar het team van Mirror's Edge op datzelfde moment mee bezig was. Het LMNO team wilde graag samenwerken met de gasten van DICE en zo beide first-person parkourgames naar een hoger niveau te brengen, maar de Zweden van DICE waren bang dat EA een van de twee projecten zou killen als ze te veel op elkaar gingen lijken. De gedachtegang daarbij was dat een prestigieus project waar de naam van Spielberg aan verbonden was, eerder zou overleven dan een experiment van het Battlefield team. Achteraf gezien was die angst ongegrond, want Mirror's Edge lag in 2008 in de winkels en LMNO heeft het slechts tot deze rubriek gehaald.

Emoties

LMNO moest iets bijzonders worden, en dat niet alleen vanwege de betrokkenheid van Spielberg.

Neil Young, het toenmalige studiohoofd van EA Los Angeles, had voorspeld dat games binnen vijf jaar mensen aan het huilen konden maken, en die hypothese kreeg in de (enige) trailer van LMNO handen en voeten. De game zou een emotioneel verhaal vertellen, en het uiterlijk van Eve was zo ontworpen dat ze haar gevoelens zichtbaar kon uiten zodat de speler zich maximaal betrokken voelde.

Niet alleen Young, maar ook industrieveteraan en Lead Designer Randy Smith had het idee dat LMNO iets bijzonders moest worden, en kwam met een plan van aanpak. Smith had namelijk genoeg van games die te lang duurde; in zijn optiek waren de eerste paar uur van een game vaak de beste, en was alles daarna veelal geforceerd gedoe om de consument het gevoel te geven dat ie waar voor z'n geld kreeg.

Dat zou bij LMNO anders moeten. Smith wilde een game maken die maximaal drie uur zou duren, maar daar zou dan een zeer hoge replay value tegenover staan. Elke speelbeurt zou verschillend zijn en de relatie met Eve en het verhaal moest telkens zo anders uitpakken dat het elke keer weer leuk zou zijn om te spelen. Ook zouden spelers hun versie van Eve kunnen delen met andere spelers om zo nog meer replayability uit de game te halen.

Helaas voor Smith had EA meer vertrouwen in games met een multiplayer en lang uitgesponnen verhaallijnen. Men was namelijk als de dood dat gamers korte singleplayer games zouden doorverkopen of erger nog: zouden huren en na een dag weer terug zouden brengen.

"ALLES WAS ZO NIEUW EN INNOVATIEF DAT HET TEAM HET NIET VOOR ELKAAR KREEG OM ER EEN MOOI GEHEEL VAN TE BROUWEN."

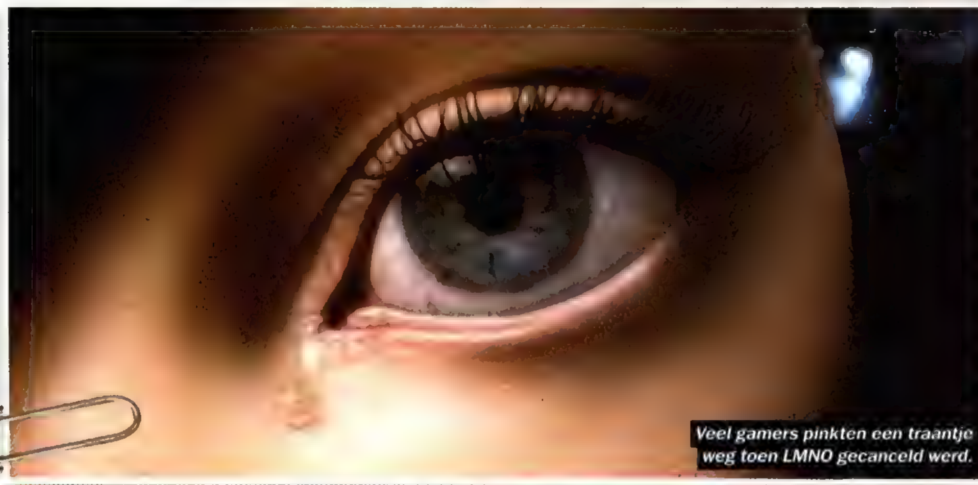
The Escape Artist

LMNO bleek uiteindelijk op zo'n beetje alle fronten té ambitieus. De revolutionaire parkour gameplay, de dynamische relatie, de korte lengte met hoge replay value... alles was zo nieuw en innovatief dat het team het niet voor elkaar kreeg om er een mooi geheel van te brouwen.

In juni 2008 gooide studiohoofd Neil Young als eerste de handdoek in de ring en verliet EA om zijn eigen mobile games studio te starten. Een paar maanden na zijn vertrek werd een groot deel van het LMNO team ontslagen. Vreemd genoeg besloot EA om tien man aan te houden, voor het geval het project ooit nog een tweede leven zou krijgen.

Nog vreemder was dat het project ook bijna een tweede leven kreeg. Ergens in 2009 besloot EA LMNO nog een kans te geven, maar dan met een meer traditionele insteek en zonder alle geavanceerde relatie-elementen uit het originele ontwerp. De camera ging van first naar third-person en het project kreeg de titel The Espace Artist mee, een verwijzing naar het hoofdpersonage dat een soort MacGuyver-achtig figuur moest worden.

In november 2009 werd ook dat project voorgoed geannuleerd, en gezien de fors teruggeschroefde ambities van het project was dat misschien maar goed ook... ✖



Veel gamers pinkten een traantje weg toen LMNO gecanceld werd.

DE DUISTERSTE ZIELTJES IN GAMING

SOULS-LIKES

Dark Souls heeft de wereld van games voorgoed veranderd, en de uitgangspunten van de game zijn doorgedrongen tot het DNA van de creaties van andere ontwikkelaars. Samuel geeft een overzicht van de interessantste en meest actuele nazaten van de Souls-serie.

2D SOULS

SALT AND SANCTUARY

Waar Lords of the Fallen een ongeïnspireerde Dark Souls kloon was, is Salt and Sanctuary overduidelijk een hommage. Zowel op papier als in de praktijk is het precies Dark Souls, met z'n 'niet lullen, maar spelen' aanpak en nadruk op combat waarbij je nauwlettend je Stamina-meter in de gaten moet houden. De bazen zijn extreem lastig neer te halen, en als je doodgaat, word je weer tot leven gewekt bij het laatst bezochte checkpoint (sanctuary)... maar ben je al je ziele... eh, zout kwijt. Je kunt je zout terugvinden, mits je niet weer het loodje legt voordat je bij je eerdere sterflocatie bent aangekomen. En sterven zal vaak gebeuren, want net als Dark Souls speelt deze game zich af in een depressieve, dodelijke, middeleeuwse wereld, vol moordlustige ridders, demonen en catastrofale vallen.

Toch voelt de game verrassend vers, want het simpelere 2D-perspectief zorgt ervoor dat Salt and Sanctuary alsnog een compleet ander beestje is dan zijn voornaamste inspiratiebron.

PS4 / PS VITA / STEAM - VOORJAAR 2016





DEATH'S GAMBIT

Qua gameplay kan over Death's Gambit bijna hetzelfde gezegd worden als over Salt and Sanctuary, want ook deze game is een 2D-actieplatformer met RPG-elementen waarbij harde doch voorzichtige combat centraal staat. Ook hier moet je tijdens het knokken continu je Stamina in de gaten houden, heb je de keuze uit vele soorten middeleeuwse wapens én neem je het op tegen ondode krijgers en monsters. En, jawel, ook in Death's Gambit heb je een beperkt aantal checkpoints waar je jezelf kunt upgraden alvorens je een poging waagt om een van de vele demonische en extreem moeilijke bazen te doden.

Waar zowel de grijze wereld als de defensieve combat van Salt and Sanctuary vrij ingetogen voelen, moet Death's Gambit het echter van spektakel en bombast hebben. Zo zijn de magische aanvallen dusdanig explosief dat je scherm ervan oplicht en oogt de fantasievolle speelwereld duister doch ontzettend kleurrijk. De game laat z'n ware aard zien bij de vele, reusachtige bazen, die werkelijk van Shadow of the Colossus formaat zijn en beklommen moeten worden met (o.a.) een hookshot. Vet.

PS4 / STEAM - 2016



TOP-DOWN SOULS

DARKMAUS

Dat een verandering van perspectief genoeg kan zijn om een soortgelijke game toch als iets compleet nieuws te laten aanvoelen, bewijst het onlangs uitgebrachte DarkMaus.

Je ziet de actie in deze uiterst moeilijke maar verslavende game namelijk volledig van bovenaf, waardoor je automatisch meer op de barre omgeving gaat letten dan normaal. En dat is nodig in DarkMaus, want ondanks dat je meer overzicht over het level lijkt te hebben, zul je toch minder kunnen zien: het palet van de game is zo goed als monochroom en de clair-obscur belichting (met pikzwarte schaduwen) is ontzettend streng.

De combat is Dark Souls lite, waarbij je de beschikking hebt over een lichte en zware aanval, schild, pijl en boog, ontwijkingsmanoeuvre, etc. De unieke gimmick van DarkMaus (die tevens de hoge moeilijkheidsgraad enigszins weet te verzachten) zijn de zogenaamde 'shades': geesten van je voorgaande pogingen die je helpen met je huidige. Ben je dus tien keer doodgegaan bij een baas? Dan kan je, als je wil, met tien shades aan je zijde het gevecht nogmaals aangaan. Oh, en je speelt als een muis.

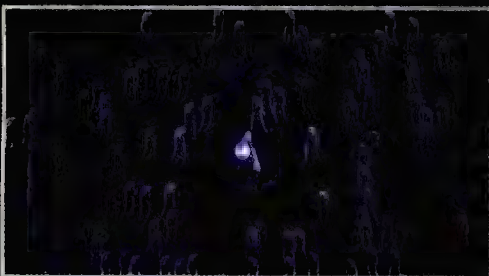
STEAM - OUT NOW



ISOMETRISCHE SOULS

EITR

Wat de kerkerachtige esthetiek en het perspectief (isometrisch, dus top down maar dan vanuit een hoek) betreft, doet EITR denken aan bijvoorbeeld Diablo. EITR is echter geen roguelike of simpele dungeon crawler, maar een volwaardige Souls-like. De combat is zwaar en direct, wederom met dezelfde besturings- en gameplayconventies als de eerder genoemde titels (stamina!). En net als in Dark Souls kun je tussen het hakken door ook schoppen en pareren, voor dat extra laagje tactiek.



EITR is dus eigenlijk totaal anders dan Diablo, dat qua combat veel klikkeriger, oppervlakkiger en makkelijker is. Wat EITR echter wel deelt met Blizzards populaire RPG serie (en waarmee het zich onderscheidt van Dark Souls) is de veel grotere nadruk op (randomized) loot. Ook in de Souls games kunnen vijanden wapens, bepantsering en andere handige items droppen, maar in EITR is het een groter, essentiëler onderdeel van de ervaring. Dit maakt backtracken en grinden een stuk betekenisvoller en verslavender. De combat van Dark Souls met de verslavingsfactor van Diablo dus. Oeh, stop het in me!

PS4 / STEAM - 2016

RETRO SOULS

SLAIN!

Waar alle andere games op deze pagina's voornamelijk hun best hebben gedaan om de diepgang van Dark Souls z'n combat na te bootsen, haalt Slain! op dat gebied voornamelijk z'n inspiratie uit het 16 bits tijdperk. Het gehak (en geplatform) is dus relatief simpel en doet eerder denken aan games als Golden Axe en Castlevania.

Elk ander aspect lijkt echter rechtstreeks uit Dark Souls te komen, zoals het uiterst gotische leveldesign, de groteske monsters en - uiteraard - de onvergeeflijke moeilijkheidsgraad (de game is uitgesteld omdat zelfs de ontwikkelaars 'm een tikkeltje te lastig vonden).

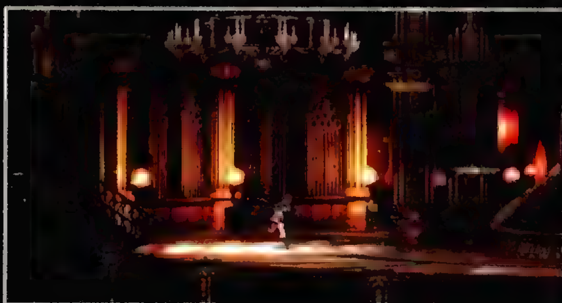
Saillant detail: Slain! doet ook z'n best om de meest metal game aller tijden te worden, wat mede te merken is aan de soundtrack, bestaande uit pure thrash metal. Lekkurrrr.

XBOX ONE / PS4 / Wii U / - STEAM: OUT NOW - CONSOLES: ZOMER 2016



BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

Ook Bloodstained: Ritual of the Night is qua gameplay eerder te vergelijken met games als Castlevania: Symphony of the Night dan met Dark Souls, maar daar is een hele goede reden voor: het is in elk opzicht de directe spirituele opvolger van die reeks Castlevania games. Maar daarmee is het inspiratiecirkeltje op prachtige wijze rond, gezien Dark Souls juist een (r)evolutie was van dat soort actie-RPG's.



Hoe dan ook, Bloodstained wordt een en al gotisch artwork, in zichzelf overlopend leveldesign, lastige bossbattles, ouderwets strakke combat en referenties naar mythologie en religie - net als Dark Souls.

En met IGA aan het roer en 5,5 miljoen dollar aan Kickstarter geld, kan Bloodstained wel eens voor indie gaming gaan doen wat Dark Souls in 2011 deed voor AAA-gaming. Alleen jammer dat we er nog zo lang op moeten wachten.

XBOX ONE / PS4 / Wii U / PS VITA / STEAM - 2017

ALLERHANDE SOULS

SLASHY SOULS

Oppervlakkige endless runner van Bandai Namco, ter promotie van Dark Souls III, waarvan alleen de aankleding iets met Souls te maken heeft.



Vermakelijk voor een paar minuutjes. En, gelukkig, gratis.

EXANIMA

Isometrische simulatie-RPG in Early Access, die zich afspeelt in een duistere, Dark Souls-achtige fantasy wereld. De extreem realistische combat zorgt voor gewichtige gevechten die niet erg spectaculair ogen, maar wel ontzettend spannend zijn.



MALEBOLGIA

Dark Souls, maar dan met een lichte survival-horror invalshoek. De simpele maar indrukwekkende cel-shaded graphics geven deze 2015-game daarnaast een ongekend beklemmende sfeer. Aanrader.



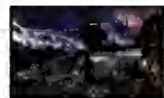
DRAGON'S DOGMA

Dark Souls meets Skyrim. Capcoms ambitieuze actie-RPG uit 2012 combineert de schaal van een Elder Scrolls titel met de nadruk op diepgaande actie én grootschalige baasgevechten van een Souls game. Kreeg in januari van dit jaar eindelijk een bejubelde PC-port.



BLOODBORNE

Bloodborne is in elk opzicht een Dark Souls game. In mijn ogen is het zelfs de beste PS4-exclusive én de een na beste game van 2015. Verplicht voor elke Souls fanatiekeling.



LORDS OF THE FALLEN

Ongeïnspireerde kloon uit 2014. Kopieerde bijna alles van FROM Software's meesterwerk, behalve de diepgang, variatie en plezier. Je kunt beter Dark Souls voor de tigste keer herspelen.



Negenduizend km. vliegen voor zes nieuwe kaarten

DE ONTHULLING VAN



Zes nieuwe speelkaarten. Daarvoor werd Jurjen naar Irvine, California gevlogen. We hadden er eerlijk gezegd iets meer van verwacht. Maar toegegeven; het zijn best coole kaarten. Kaarten die misschien wel meer over het fenomeen Hearthstone vertellen dan je op het eerste gezicht zou denken.

Ik bevind mij in het gezelschap van een stuk of vijftig andere uitverkorenen, voornamelijk gamejournalisten, Hearthstone streamers en -pro's. We worden verwend met een duur hotel, luxe etentjes en vette goodies. Op dag twee worden we verwelkomd op de prachtige Blizzard Entertainment Campus, waar we na een rondleiding door hun eigen museum mogen plaatsnemen in het eigen theater van Blizzard. En uiteindelijk wordt daar de reden voor het hele evenement onthuld... Zes nieuwe speelkaarten.
Digitale speelkaarten, welteverstaan. Voor Hearthstone.
Wereldschokkend of niet; laat ik die kaarten maar eens stuk voor stuk onder de loep nemen. Begeleid door quotes van de ontwikkelaars die ik sprak, eindigend met de overwegingen van een van de beste spelers ter wereld.


Bij Blizzard voel je je meteen welkom.



Validated Doomsayer

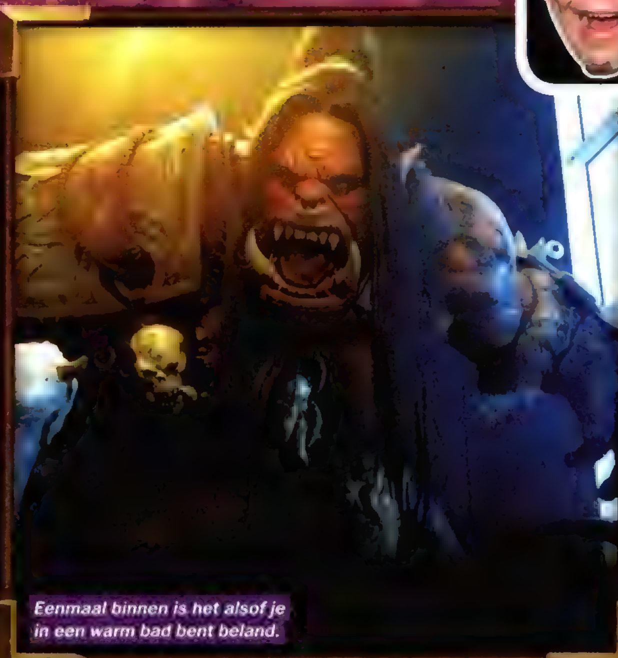
Aaah, de Doomsayer is terug. Er bestond namelijk al een Doomsayer kaart in Hearthstone. 'The end is coming!', riep deze als je hem speelde. En hij heeft gelijk gekregen. Want het einde ter tijden is dan eindelijk gekomen. Althans, dat is het verhaal achter de nieuwe expansion die Blizzard in Irvine aankondigde en eind april/begin mei zal uitbrengen. Whispers of the Old Gods heet die uitbreiding.
Het was al langer bekend dat er oude goden onder het oppervlak van Azeroth sluimerden. Vier van deze bijzonder kwaadaardige goden zijn nu met hulp van trouwe volgelingen naar het oppervlak geroepen. De oude goden heten C'Thun, Y'Shaarj, Yogg-Saron en N'zoth. En ze zullen hun kwaadaardige invloed op het spelverloop van Hearthstone zeker laten gelden.
Naast de kaarten van vier oude goden, voorziet Whispers of the Old Gods in 130 'gewone' nieuwe kaarten, waarvan sommige een speciaal effect op die godkaarten hebben.
Op het moment dat deze nieuwe expansion verschijnt, zullen de honderden kaarten van twee oudere uitbreidingen (Gnomes vs Goblins en Shade of Naxxramas) uit het spel verdwijnen. Althans, in de Standard mode die Blizzard al eerder aankondigde.
Voor het eerst zal het totaal aantal kaarten in de hoofdmodus dus afnemen in plaats van toenemen. Of je nu beginner of pro bent; het hele spel wordt door de oude goden in elk geval flink op z'n kop gezet.
'I was right all along!', roept de Validated Doomsayer als je hem speelt. En dat klopt.



DE CAMPUS

De studio van Blizzard Entertainment in Irvine wordt campus genoemd, en zo'n uitstraling heeft de locatie ook. Het is een serie gebouwen en netjes onderhouden tuinen en grasvelden rondom een centraal plein. Midden op dit plein staat de voornaamste blikvanger van de campus: een enorm standbeeld van een wolfrijdende orc. Op het plakkaat aan de voet van het vier meter hoge beeld staat: 'Dedicated to creating the most entertaining experiences... ever.' Dus eigenlijk is het beeld opgedragen aan Nintendo. In de gebouwen wachten veel meer imposante statues, afbeeldingen en wapenreplica's. In het hoofdgebouw is er zelfs een museum mee ingericht, dat mij meer aan een tempel deed denken. Er spreekt een soort trots uit. Dingen die sommige mensen afdoen als prullaria voor nerds, worden hier als heilige relikwieën vereerd. Het aureool straalt af op de hele campus en de mensen die er werken, tot aan de sprietjes van de netjes onderhouden grasveldjes. Spelletjes zijn hier geen kinderspel.

Wanneer je op zo'n fijne, inspirerende plaats onder een vriendelijk zonnetje als lunch dan ook nog eens een barbecue krijgt aangeboden, is het leven heel even perfect.



Eenmaal binnen is het alsof je in een warm bad bent beland.



Corrupted Healbot

Jazeker, ook de Healbot is terug, maar dan Corrupted. Dat is namelijk een dingetje van deze expansion; dat oude bekenden terugkomen, maar dan in verwrongen vorm. De terugkeer van de oude goden betekent namelijk dat niet alleen de wereld, maar ook haar bewoners naar de klote gaan.

We moeten volgens Ben Brode, lead designer van Hearthstone, trouwens niet denken dat een gebrek aan inspiratie de reden is dat Blizzard nu komt met nieuwe varianten op oude kaarten. "We hadden het idee van een corrupted Warcraft wereld, en gingen toen verder denken. Zo kwamen we op het idee van corrupted Hearthstone kaarten. En dat vonden we meteen supertof. Zo van, wat voor effect zou een corrupted versie van de Healbot moeten hebben?"

De Antique Healbot heeft als Battlecry: Restore 8 Health to your Hero. De nieuwe, Corrupted Healbot heeft als Deathrattle: Restore 8 Health to the enemy Hero. Dus de ene geneest jouw held als je hem speelt, de ander geneest de tegenstander als hij sterft. Er schuilt best enige macabere logica in die tegenstelling. En duistere humor.

"Dit is het duisterste wat we ooit met Hearthstone hebben gedaan, of zullen doen", zegt Ben. "Die oude goden zijn het kwaad zelf, de slechteriken achter de slechteriken. Tegelijkertijd proberen we de grappige kant van het verhaal te benadrukken. Het is allemaal ook een beetje silly en fun. Dat is de lens waarmee we voor deze expansion naar het universum kijken. Alles moet tegelijk dark en fun zijn."

Polluted Hoarder

Dit is eveneens een variant op een oude kaart, namelijk de veel gespeelde Loot Hoarder. Vrij vertaald: een buitschraper. En tja, dan moet ik toch ook effe denken aan Blizzard zelf. Een bedrijf dat een gratis spel uitbrengt, maar vervolgens toch bakken geld binnenschraapt door een paar keer per jaar expansions en adventures voor respectievelijk vijftig en vijfentwintig euro per stuk uit te brengen. Wie mee wil blijven spelen met de nieuwste kaarten en decks, moet telkens weer diep in de buidel tasten. Ik besloot die kwestie toch eens voor te leggen aan lead artist Ben Thompson en senior gamedesigner Mike Donais van Blizzard. Maar die pareren mijn aanval eerlijk en gedegen.

Mike: "Eerlijk gezegd, hangt 't helemaal van de speler af hoeveel die uitgeeft. Eric Dodds, onze game director, heeft het bijvoorbeeld tot zijn missie gemaakt om nooit een dollar aan het spel uit te geven. En dat lukt hem prima. Hij heeft nog nooit ergens voor betaald, en toch geniet hij net zoveel en van dezelfde content als spelers die wel alles kopen."

Ben: "Vorige week was er ook een behoorlijk goede speler die zichzelf had uitgedaagd om zonder iets te betalen zo snel mogelijk de Legend status te halen. Dat lukte hem in zes dagen tijd. Dus zonder ook maar een cent uit te geven. Zoiets lukt natuurlijk niet iedereen, maar het is wel degelijk mogelijk."

Okay, fair enough. Eerlijk gezegd vind ik Blizzard ook wel een van de weinige bedrijven die dat 'free-to-play' concept op een leuke en eerlijke manier uitbuiten. Vooral omdat er best veel manieren zijn om gratis kaarten te scoren. Hou jij ook zo van gratis buit? Lees dan snel verder. »





We hebben hier op de gang voor de redactie wat ouwe PU's liggen. Ik denk dat we die ruimte maar het 'International Museum of Dutch Gamesmagazines' moeten gaan noemen...

GELDVERSPILLING?

Drie dagen na het evenement in Irvine maakte Blizzard online alles bekend wat ze Jurjen op ruim negenduizend kilometer van zijn huis hadden getoond. Voor Jurjen reden om lead artist Ben Thompson en senior game designer Mike Donais in Irvine eerst eens hartelijk te bedanken voor de fijne trip, en hen vervolgens te vragen waarom hij samen met tientallen andere mensen in godsnaam naar Irvine is gevlogen. Is dat geen geldverspilling?

Ben (links op de foto): "Ik vind het goed om de mensen te leren kennen die om onze game geven. Zoals de journalisten. En misschien raken ze daardoor geïnspireerd nog wat meer aandacht aan ons te schenken. Ik vond het ook geweldig om met onze fanatieke spelers te kunnen spreken. Sommige ken ik alleen via hun streams over onze game."



Mike: "Ondertussen leren we ook heel veel. We krijgen overal feedback op en mensen spreken bepaalde zorgen uit terwijl we gewoon met ze praten, ook daarnet nog tijdens de lunch. We zijn natuurlijk heel veel online aanwezig, maar het is eveneens belangrijk om mensen eens face-to-face te spreken. Dat is ook onderdeel van een goede relatie. Het is de beste en meest gelijkwaardige relatie die ik als ontwikkelaar ooit met een publiek heb gehad."

Beckoner of Evil

Kijk eens aan; de eerste nieuwe kaart die niet op een oude is gebaseerd. En de eerste nieuwe kaart die zo'n oude god aanbidt. En dan ook nog eens de eerste gratis kaart. Niet de enige trouwens.

Wanneer je je eerste pakje kaarten van Whispers of the Old Gods hebt geopend, krijg je twee gratis bonuskaarten. De ene is dus deze Beckoner of Evil, de andere is meteen een fucking Legendary, de oude god C'Thun. Een Legendary weggeven als bonus, zoiets heeft Blizzard nog niet eerder gedaan.

"Er zitten in de expansion behoorlijk wat kaarten die direct refereren naar C'Thun", verklaart Ben. "Maar zo'n Legendary krijg je natuurlijk niet zomaar in handen. Terwijl je er wel steeds aan wordt herinnerd dat ie bestaat. Dus leek het ons een goed idee om C'Thun gewoon aan elke speler te geven. Ook omdat we altijd naar nieuwe manieren zoeken om spelers te verrassen en plezieren. En natuurlijk willen we spelers ook gewoon inspireren om eens een deck rondom zo'n oude god te bouwen."

Om dat laatste nog eens verder te ondersteunen, krijg je tijdens een bepaalde periode na de release bij inloggen drie gratis pakjes kaarten voor Whispers of the Old Gods.

Mensen die, gelokt door de gratis kaarten, ook eens willen ondervinden wat er zo leuk is aan Hearthstone, krijgen bij de release van Whispers of the Old Gods ondersteuning van zogenaamde deck recipes, die ze helpen om klassieke soorten decks als Classic Warlock, Demon Horde en Handlock te maken.

En zo beloven de oude goden voor nieuwe spelers de instapdrempel toch weer een beetje te verlagen.



GREAT OLD ONES



Het idee van oude, bijzonder kwaadaardige goden die onder het wereldoppervlak leven, is direct overgenomen uit World of Warcraft, maar bestond al veel langer, zoals iedereen weet die wel eens wat horrorboeken van H.P. Lovecraft heeft gelezen. Terugkerend thema in zijn werk is namelijk dat de alledaagse werkelijkheid slechts een dunne schil is rondom de diepere werkelijkheid van oeroude, gruwelijke goden die als de Great Old Ones worden aangeduid. Ook deze oude goden gaan (net als die in de Hearthstone expansion) vaak vergezeld van tentakels en lastig uitspreekbare namen.

Er zijn trouwens wel meer games door de verontrustende kosmoshorror van Lovecraft besmet, duik maar eens wat dieper in de lore van Alan Wake, Eternal Darkness, Call of Cthulhu, Discworld Noir, Quake, Alone in the Dark en X-COM: Terror from the Deep.



Knap! Jurjen bedient z'n selfiestick met z'n tenen.



Als iemand 'aan tafel' roept, is Jurjen altijd de eerste.


Tijd geleden dat ik zo'n mooie doos zag...



Twilight Elder

Dit is net als Beckoner of Evil een kaart die de god in je deck versterkt. Het opmerkelijke van deze twee kaarten is dat ze je god versterken *waar die zich ook bevindt*. Dus ook als C'Thun in je deck of hand zit, krijgt hij wanneer Twilight Elder op tafel ligt aan het eind van elke beurt +1/+1. Ik mocht in Irvine al even spelen met Twilight Elder en de andere nieuwe kaarten, en merkte dat het prettig werkte.

Die C'Thun in mijn deck voelde als een soort smart bomb die ik gaandeweg lekker kon opladen. Zijn battlecry effect, dat bepaalt dat ie op het moment dat ie gespeeld wordt meteen al mijn vijanden met zijn opgebouwde aanvalskracht bestookt, zorgt dat de spanning gaandeweg aangenaam oploopt.

Er waren twee pre-made decks beschikbaar, eentje met Druid en eentje met Mage als hero, beide rondom C'Thun gebouwd. De bevrediging als je met Druid je mana zo hebt georganiseerd dat je de '10 mana'-C'Thun al op beurt vijf kunt spelen is enorm. Maar als Mage de hele tijd zijn power spammen door volgelingen als Beckoner of Evil en Twilight Elder te spelen terwijl je ondertussen het board een beetje onder controle houdt, is ook niet verkeerd.

Spelenderwijs werd me wel duidelijk: dit is geen expansion die mensen een beetje laat variëren op de decks waar ze altijd al mee spelen. Dit gaat compleet nieuwe soorten decks opleveren. Denk aan een C'Thun Mage, Y'Shaarj Druid of Yogg-Saron Hunter.

Dergelijke archetypes zullen ook aan de eSports kant van het Hearthstone universum de boel flink op z'n kop zetten. Dus besloot ik daar eens met zo'n eSporter over te praten.

Maar laten we eerst die ene ouwe god eens bekijken.

C'Thun

Kijk eens aan, daar hebben we C'Thun zelf! Het tentakelwezen met een vagina op zijn hoofd dat geldt als het lelijke gezicht van een nieuwe generatie Hearthstone. Eigenlijk weten we ondertussen wel zo'n beetje waar hij voor staat, toch?

Daarom besloot ik in Irvine eens te praten met een andere Hearthstone god. Namelijk Thijs Molendijk. Als eSporter ThijsNL (zie ook de PU van vorige maand) is ie de beste Hearthstone speler van Nederland, en ook internationaal is hij een celebrity. Ik zag hem elke nacht in het hotel weer vrouwen wegsturen omdat hij nog effe over Hearthstone wilde praten. Zelfs met mij.

Thijs vindt het om te beginnen jammer dat we in Irvine nog maar zes van de 134 kaarten hebben gezien. "Maar het is wel super gaaf dat je nu echt een deck om een bepaalde kaart heen kunt bouwen. Het zijn ook echt sterke Legendary's, het effect is groot. En de kaarten die je erbij nodig hebt, zoals dat je voor 2 mana een 2-3 kunt spelen, of voor 3 mana een 3-4, dat zijn ook zonder het effect al behoorlijke kaarten. Dus ja, dit gaat wel wat worden."

Thijs denkt dat C'Thun met name in een Druid deck goed kan werken. "Dan kun je 'm eerder dan beurt tien spelen door meer mana te genereren met Wild growth en Innovate. Het moet sowieso een deck zijn wat minion based gebruikt kan worden, dus ik denk met een defensieve hero power, een iets slomere klasse. Het gaat niet echt werken in een Hunter, het gaat meer werken in een control class als Priest, Warrior en Druid, ik denk dat daar de meeste potentie zit." [En gelijk heeft ie - Ed]

Al met al is Thijs een tevreden speler. Al had hij óók wel iets meer dan zes nieuwe kaarten van het evenement verwacht.

"Eigenlijk wel, ja. Ze hebben hier zoveel mensen naartoe gehaald. Ik wist wel dat er een expansion aan zat te komen, maar ik had er eigenlijk nog wel iets bij verwacht. Maar ja, toch wel gaaf om dit mee te maken, natuurlijk." ✖



Welke games hebben 't verschil gemaakt?

Word to the Devs

Wouter zegt het niet graag, maar er zijn mensen die misschien nog wel meer verstand van games hebben dan PU-redacteuren: ontwikkelaars. In onze nieuwe rubriek 'Word to the Devs' laat hij Nederlandse gamemakers aan het woord om hun expertise te bewijzen. En deze keer heeft hij ze gevraagd wat volgens hen de meest invloedrijke game ooit is...

→ De meest invloedrijke games ←

Martijn van der Meulen

Functie: Co-Founder/Development Director van Snap Finger Click
Gewerkt aan: ACT IT OUT! Een Potje Hints (PS4), PlayStation Home (PS3), The Simpsons Game (PS3 / Xbox 360)

Mortal Kombat. Het gaat dan niet eens echt over de game zelf, maar meer om de impact die het maakte op gamescultuur wereldwijd toen het verscheen voor spelcomputers in 1993. De game-industrie was in de jaren negentig een kleiner onderdeel van de speelgoedindustrie. Nu kwam diezelfde game-industrie opeens met een succesvol product dat gericht was op jongvolwassenen en tieners. Dit leverde een ongekend schandaal op. Speelgoedwinkels waren er niet zeker van of ze Mortal Kombat wilden verkopen, Nintendo censureerde het spel en in meerdere landen werd het verbannen. Tót dit belangrijke moment werden games gezien als vermaak voor jonge kinderen, en vrijwel niemand nam ze serieus. Maar hoofdzakelijk door Mortal Kombat werden games opeens vanuit een ander perspectief bekeken. Het was een spel dat alles op z'n kop zette.



De game-industrie ging goed om met deze veranderingen. Mortal Kombat speelde een grote rol bij de oprichting van een systeem voor leeftijdskeuringen van games, iets wat veel mensen al kenden van de filmindustrie. Door dit systeem kwam er een groter aanbod van games voor een ouder publiek, en het zorgde voor de diversiteit die we nu kennen.



Los van spellen die qua geweld niet onderdoen voor films als Scarface, hebben we nu ook games zoals Shadow of the Colossus die je momenten van zelfreflectie geven, Assassin's Creed dat waarschijnlijk meer interesse opwekt voor geschiedenis dan traditionele boeken en Red Dead Redemption met een dertig uur durend drama in het Wilde Westen.

De ontwikkelaars van de eerste Mortal Kombat hadden dit vast niet zo bedoeld, maar de uiteindelijke beslissingen die gemaakt werden naar aanleiding van hun game hadden heel anders kunnen uitpakken, en ervoor kunnen zorgen dat het een stuk langer had geduurd voordat er zo'n divers aanbod van games voor een ouder publiek zou komen.



Mathijs de Jonge

Functie: Game Director bij Guerrilla Games
Gewerkt aan: Killzone Liberation, Killzone 2, Killzone 3 en Horizon Zero Dawn

Een van de meest invloedrijke titels is volgens mij **Metal Gear Solid**. Dit was zo'n beetje de grondlegger van het stealth/action genre. Daarnaast had MGS een filmische opzet zodat je af en toe het gevoel kreeg dat je een film speelde in plaats van een spel.

Een eindbaas die me altijd bij zal blijven, is Psycho Mantis. Hij kon savedata van je memorystick (van andere games) lezen en gaf daar vervolgens commentaar op. Hij was je altijd een stap voor, en om dat te voorkomen moest je de controller in poort 2 steken, zodat hij je niet meer kon 'lezen'. Het spel zat vol met dit soort innovaties. Daarnaast waren de hoge productiekwaliteiten ook een nieuwe benchmark voor games destijds.





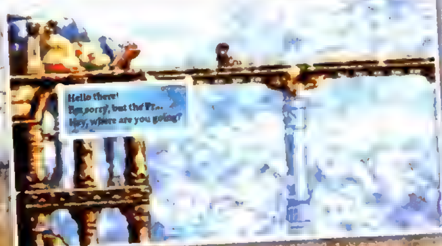
JOOST VAN DONGEN

Functie: Lead programmer en mede-oprichter van Ronimo
Gewerkt aan: Awesomenauts, Swords & Soldiers, Swords & Soldiers II en De Blob. Buiten Ronimo aan Proun en Cello Fortress



Braid was de eerste echte, grote indiehit. Natuurlijk waren er wel onafhankelijke ontwikkelaars vóór Braid, en het was ook niet de allereerste downloadable game, maar het was wel het startpunt van een compleet nieuwe tak van de industrie. In 2008 kwamen binnen drie maanden Braid, Castle Crashers en World of Goo uit, en eigenlijk had ik ze alle drie samen moeten kiezen. Drie indie monsterhits die een hele generatie ontwikkelaars inspireerden. Met Ronimo waren we toen net begonnen en we dachten nog dat we retailgames met publishers moesten gaan maken. Braid opende onze ogen en toonde ons dat we prima zelf ons eigen ding konden gaan doen en dat we publishing en marketing ook wel zelf konden.

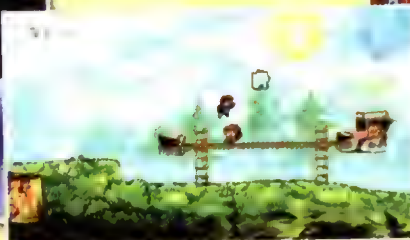
Maar er is nog meer: Braid was niet alleen een revolutie voor de business van games, maar ook gewoon een fantastische game. De tijdsmechanismen zijn slim en goed uitgevoerd en de graphics en muziek zijn mooi en passend. Voor wie dieper wilde graven was er zelfs een fantastisch verhaal, hoewel weinigen de moeite hebben genomen de bewust vage storytelling te doorgronden. Voor mij was het een diepzinnige vertelling over hoe een te sterke voorliefde voor perfectie je leven kapot kan maken. De hoofdrolspeler dumpt zijn vriendin omdat hij op zoek is naar de perfecte vrouw (de prinses), die hij uiteindelijk natuurlijk niet vindt. Voor mij als perfectionist was dat een belangrijke levensles die echt heeft beïnvloed hoe ik zelf in het leven sta.



Tot slot: Braid is ook de archetypische platformer-met-een-twist. Ook daar was Braid niet de eerste in, maar Braid inspireerde zoveel andere games waardoor er ondertussen zoveel varianten zijn, dat het inmiddels de ultieme afknapper is als mensen je game een platformer-met-een-twist noemen. Over invloedrijk gesproken!









LENNART SAS

Functie: Development Director bij Triumph Studios
Gewerkt aan: Age of Wonders series en Overlord series

Een game met voor mij monumentale invloed is de first-person action 3D RPG **Ultima Underworld** uit 1992. De titel zal onbekend zijn voor veel jongere gamers, maar game designers roemen hem nog steeds. Een situatieschets: Underworld kwam uit vóór 3D shooter pioniers Wolfenstein en Doom. Tot die tijd waren computer RPG's meestal top-down, grid-based die voor een groot deel in je eigen fantasie bestonden.



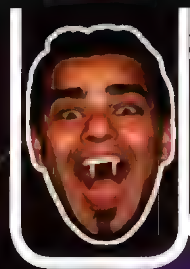


Ik was ook een groot fan van vroege shooters, maar Ultima Underworld had de grootste impact. Het liet zien dat je zo veel meer kan doen met een 3D engine dan alleen een verslavende schietgalerij maken. Het klinkt nu misschien triviaal, maar Ultima Underworld liet je objecten in 3D verslepen, vrijelijk heen en weer kijken en had een dungeon bevolkt door allerlei monsters die hun eigen samenlevingen vormden. Dit alles leidde weer tot niet-lineaire gameplay in een wereld waar je eindeloos kon ronddolen - gelukkig was de game ook een van de eerste met een automapper.

Kortom, deze game liep mijlenver voor op alles dat eerder was uitgekomen. Ik ging er destijds zo in op, dat ik tentamens verprutste. Ook had ik als beginnende game developer ontzag voor het werk van het development team. RPG's maken is al een hele klus, maar die gasten hadden ook nog eens een eigen 3D engine uit de grond gestampt.

Het belangrijkste punt is misschien wel dat Ultima Underworld een blik gaf op de toekomst van gaming. Tijdens het spelen begon menig gamer zich al voorstellingen te maken van Virtual Reality. Veel van die innovaties zie je nu nog steeds terug in recente games als The Witcher 3, Skyrim en ook 3D actiegames als Tomb Raider zijn schatplichtig aan Underworld.

Recentelijk heb ik de Kickstarter gesteund voor de spirituele opvolger van de game, Underworld Ascendant. Ik kijk ernaar uit, maar dit gaat een heel lastig project worden, juist doordat de erfenis van Ultima Underworld nog zo levend is in de toptitels van deze tijd. ✖



Het is ouderwets 2D, het is ontzettend gothisch en het is uiteraard Japans... enter Castlevania: Symphony of the Night, een van Samuels favoriete games aller tijden!

SAMUEL Z'N GAME-MONUMENT

CASTLEVANIA
SYMPHONY OF THE NIGHT

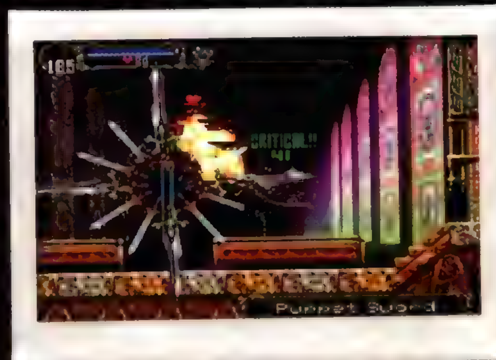
Koji Igarashi, ook wel bekend als IGA, is niet de geestelijk vader van Castlevania. Toch wordt hij vandaag de dag nog altijd gezien als de belangrijkste man achter de serie, vooral omdat hij de franchise op zeer ingrijpende wijze een tweede leven wist te geven met Symphony of the Night.
Voordat IGA met Castlevania aan de slag ging, bestond de serie namelijk uit relatief simpele actie-platformers, waarin je een zooitje levels moest doorlopen om uiteindelijk bij Dracula aan te komen.
Symphony of the Night (SotN) was compleet anders, mede omdat het die conventionele levelstructuur aan de kant schoof om leentjebuur te spelen bij de Metroid serie. De game bestond uit één gigantisch kasteel dat op non-lineaire wijze verkend moest worden. Het Metroidvania subgenre was geboren.
Na SotN zouden er nog zes gelijksoortige Castlevanias gemaakt worden, maar de laatste daarvan (Order of Ecclesia) is alweer een dikke zeven jaar oud.

Obsessie
Dat IGA in de tussentijd geen nieuw deel meer heeft afgeleverd, heeft alles te maken met de onwil van Konami, waar de Japanner dan ook een tijdje terug is vertrokken. Hij heeft vervolgens in 2015 alle Kickstarter records verbroken door meer dan 5,5 miljoen dollar op te halen voor een game die de échte geestelijke opvolger moet worden van Symphony of the Night, namelijk Bloodstained: Ritual of the Night.
Maar aangezien we daar nog minstens een jaar op moeten wachten, leek het mij een goed idee om Symphony of the Night voor de zoveelste keer te herspelen. Deze negentien jaar oude game is namelijk een van de meest tijdloze games ooit, en een van de weinige titels die ik jaarlijks een bezoekje breng. Sterker nog, SotN is bijna volledig verantwoordelijk voor mijn welbekende obsessie met wat ik graag 'pure videogames' noem, waarbij verslavende gameplay en memorabel leveldesign voorop staan.



"SotN schakelt moeiteloos tussen hilarisch en satanisch, elegant en flamboyant, en zowel luchtige als verontrustende content."

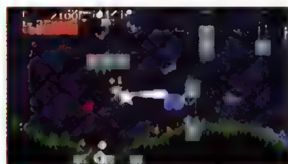
Vampier zijn is héérlijk
Symphony of the Night draait om de avonturen van Dracula's zoon Alucard, die het groteske, bovennatuurlijke kasteel Castlevania moet doorkruisen om z'n pa te kunnen vernietigen.
De Metroid-achtige manier waarop dit kasteel ontworpen is, vormt hierbij de grootste uitdaging: Alucard kan namelijk pas op bepaalde plekken komen als hij de juiste relikwieën gevonden heeft. Het vinden van bijvoorbeeld de Leap Stone laat Alucard een dubbele sprong maken, waardoor er meteen een explosie van dopamine plaatsvindt in je hersenen die zegt: 'Hé, als je nu teruggaat naar dat ene muurtje dan kun je er wél overheen springen!' Heerlijk is dat. En dat irritante hek waar je maar niet voorbijkomt? Nou, als je het Colosseum weet te doorlopen, dan krijg je de eigenschap om tijdelijk in mist te veranderen. 'Welk hek!?', zul je vervolgens spottend zeggen. Later in de game kun je in een vleermuis veranderen en simpelweg over vijanden heenvliegen. Vampier zijn is héérlijk.



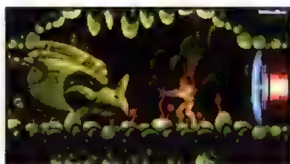
Rollenspel
Gamers zonder smaak, die dit soort leveldesign haten, zullen aankaarten dat het te veel backtracking creëert, maar Symphony of the Night weet ook dát extra bevredigend te maken door RPG-elementen - waaronder ervaringspunten en statistieken - toe te voegen. Niet alleen laat dit de speler zelf z'n eigen moeilijkheidsgraad bepalen, maar het maakt het meerdere keren doden van dezelfde vijand ook een stuk betekenisvoller. Als die ene lastige vijand opeens vanuit het niets een exotisch wapen laat vallen, dan schiet het genot immers exponentieel omhoog. Niet dat het backtracken anders wél een straf zou zijn, want Dracula's kasteel is een lust voor 't oog.

TIEN GEWELDIGE NAZATEN VAN SYMPHONY OF THE NIGHT

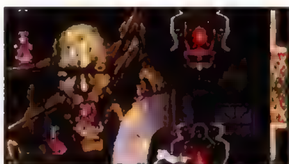
CAVE STORY (PC, 2004)
Strakke actieplatformer met geweldig non-lineair leveldesign, extreem lastige bossfights en onvergetelijke 16-bit graphics en muziek. Dé Metroidvania die de indie-scene op de kaart zette.



METROID: ZERO MISSION (GBA, 2004)
Hoe perfect Super Metroid ook mag zijn, Zero Mission is op veel gebieden nét iets beter. Weinig handheld games spelen zo lekker weg als deze remake van de allereerste Metroid.



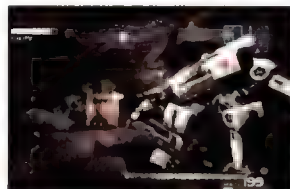
CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW (DS, 2005)
Symphony of the Night creëerde de blauwdruk, maar Dawn of Sorrow perfectioneerde 'm. Deze DS-klassieker is, in mijn optiek, de beste Metroidvania game ooit gemaakt.



BATMAN: ARKHAM ASYLUM (MULTI, 2009)
Vergeet Arkham City; wie z'n Metroidvania-fix wil scoren als de gedoemde Batman, verkent liever dit veel complexer ontworpen gekkenhuis.



SHADOW COMPLEX (XBOX 360, 2009)
Deze onlangs geremasterde 2,5D-Metroidvania geeft je het idee een explosieve Hollywood-film te spelen, zonder concessies te doen aan de gameplay waar 't genre om bekendstaat.









SotN bevat de mooiste 16-bit pixelart in gaming, dat dankzij de kracht van de PlayStation letterlijk een extra dimensie krijgt aan de hand van sporadische 3D-effecten. De prachtige visuals worden daarnaast ook nog eens gecomplementeerd met de sierlijke, vloeiende animaties waarmee Alucard beweegt en details die het kasteel letterlijk en figuurlijk tot leven brengen, zoals openslaande ramen en bewegende schaduwen.

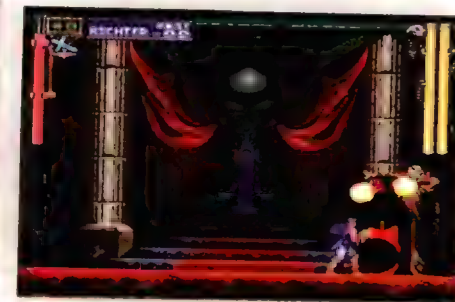
Erotisch

Symphony of the Night spelen is Halloween vieren zoals dat alleen in een Japanse videogame kan. Het kasteel is één grote hommage aan de monsterfilms van Hollywood, de sprookjes van de gebroeders Grimm en de mythologie.

Dit wordt verder ondersteund door een onvergetelijke soundtrack die weet te dansen tussen duistere klassieke muziek en, eh, funky fusion jazz.

SotN schakelt moeiteloos tussen hilarisch en satanisch, wisselt continu tussen elegant en flamboyant en flirt elke seconde met zowel luchtige als verontrustende content. Dit geldt uiteraard ook voor de vele memorabele bazen, zoals de erotische Succubus, de immense Beelzebub, Granfalloon (een zwevende bal gemaakt van lijken) en, uiteraard, Dracula's rechterhand: Magere Hein.

"Net wanneer je denkt dat je het kasteel binnenstebuiten kent en de eindbaas Richter verslagen hebt, lacht de game je in je gezicht uit."



Verdubbelde gameplay

Uiteraard zul je het ook tegen Dracula zelf moeten opnemen, en zijn derde vorm móet je gewoon gezien hebben: het eindproduct lijkt op Satan die zich heeft samengesmolten met een handjevol Xenomorphs van de Alien franchise. Om hem (en daarmee het échte einde) te bereiken, moet je eerst aan zeer specifieke voorwaarden voldoen zodat je de ware tweede helft van de game kunt spelen. Want ja, net wanneer je denkt dat je het kasteel binnenstebuiten kent en de eindbaas Richter verslagen hebt, lacht de game je in je gezicht uit en draait het letterlijk 't hele kasteel op z'n kop.

Het geniale van dit leveldesign is dus de manier waarop de kamers met één enkel ontwerp erin slagen om twéé afzonderlijke doolhoven te creëren. Het is gamedesign dat in 1997 voor een enthousiasme zorgde waar mensen bijna van flauwvielen.

Verlossing

Castlevania: Symphony of the Night is een pure videogame. Het is zo'n game waarin je je eigen verhalen bedenkt, elke keer iets nieuws ontdekt, en je jezelf met plezier nieuwe uitdagingen oplegt.

SotN introduceerde een formule waar ondanks alle geweldige pogingen (zie strook onder) niet genoeg iteraties van zijn gemaakt, en daarom hoop ik dat Bloodstained: Ritual of the Night een gigantisch succes wordt. Stiekem hoop ik zelfs dat het beter wordt dan Symphony of the Night, al is het alleen maar zodat IGA dan werkelijk van Castlevania verlost zal zijn. Net als Alucard na het doden van zijn vader. ✖

DARK SOULS (MULTI, 2011)
Een monsterlijke, gothische open wereld verkennen waarin je sterker wordt naarmate je demonische bazen verslaat en artefacten vindt? Laat niemand je wijsmaken dat dit géén 3D-versie van Symphony of the Night is.



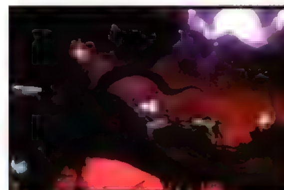
ALIENS: INFESTATION (DS, 2011)
Metroid was gebaseerd op Alien. Aliens: Infestation maakt het cirkeltje rond door weg te spelen als een Metroid. Heerlijk pareltje van het immer onderschatte WayForward.



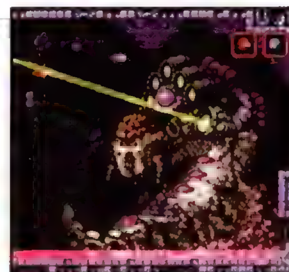
GUACAMELEE! (MULTI, 2013)
Een pure Metroidvania die de balans tussen platforming en actie erg goed weet te vinden, en waarin 't Mexicaanse Day of the Dead sfeertje uitstekend uit de verf komt.



ORI AND THE BLIND FOREST (XBOX ONE, 2015)
De combat staat bijna op de automatische piloot in Ori & the Blind Forest, maar dat wordt in deze charmante Metroidvania goedgemaakt door de grotere nadruk op puzzels en platforming.



AXIOM VERGE (PS4, 2015)
De duistere scifi-visuals, buitenaardse sfeer en old skool actie maken van Axiom Verge de trouwste hommage aan de Metroid reeks tot op heden.



DARK SOU

REVIEWS

LS III

GOLD AWARD

Samuel recenseert een Dark Souls game. Dus ja, we hadden de Gold Award al opgepoetst voordat ie klaar was.



De angst is terug. Het schelden is terug. De frustratie is terug. De opluchting is terug. Het gevoel van immense, onvergetelijke trots is terug. Inderdaad: Dark Souls is terug!
En ondanks dat dit alweer het vijfde deel is in slechts zeven jaar, in wat nu bekend staat als de Soulsborne reeks (waarvan Demon's Souls in 2009 uitkwam en waar Bloodborne ook bij hoort) is dat nog altijd reden voor hype. Er zijn immers weinig series die zo volledig, onvervalst, puur videogamey zijn als deze. Het zijn games die je geboeid houden door middel van prachtig leveldesign, creatieve vijanden, diepgaande combat, uitgebreide RPG-elementen, naargeestige doch dromerige fantasy sferen, en een extreem onvergeeflijke maar nooit oneerlijke moeilijkheidsgraad.
Deze games vormen zich naar de speler door tig soorten speelstijlen aan te bieden, en de speler vormt zich vervolgens naar de games, aan de hand van ongekend precieze gameplay. Deze symbiose schept een band; een vorm van fanboyisme die volledig gerechtvaardigd is. Het bewijs zit 'm in de tijdloosheid: elk deel in de reeks wordt dagelijks nog door duizenden mensen herspeeld, vaak in combinatie met bijvoorbeeld Twitch en zelf opgelegde uitdagingen.

weetje - weetje

Afwezig in bijna elk deel, maar teruggehaald uit Demon's Souls: de Luck statistiek. Het levellen van deze stat zorgt onder andere voor betere drops van gedode vijanden.

Weapon Arts

Het goede nieuws is dat Dark Souls III zich absoluut kan meten met z'n immense voorgangers. Zeker qua gameplay is Dark Souls nooit zo sterk geweest: de simpele hak-verdedig-ontwijk gameplay is iets sneller en intenser dan voorheen, wat overduidelijk te danken is aan de invloed van het veel snellere Bloodborne.
Wat hier ook mooi op inhaakt, is het nieuwe Weapon Art systeem, wat de voorheen nutteloze L2-knop uiterst nuttig maakt wanneer je een wapen met twee handen hanteert.
Elk wapen heeft nu een speciale, soms unieke eigenschap (zoals een boost in aanvalskracht of het uitvoeren van een move die schilden penetreert) die geactiveerd wordt met L2 en een beetje van je blauwe magiemeter gebruikt. Het is een subtiele toevoeging die het gevechtssysteem niet veel ingewikkelder maakt, maar wel extra diepgang geeft. Dat ook sterkere vijanden, zoals de Lothric Knights, gebruik maken van deze Weapon Arts, laat al vroeg in de game zien hoe handig en dodelijk deze mechaniek kan zijn. Zelfs de bogen hebben Weapon Arts, zoals eentje waarmee je supersnel meerdere pijlen kunt afvuren om vijanden in wandelende speldenkussens te veranderen; geen enkele speelstijl blijft achter.

"Er is weinig wat mij als gamer gelukkiger maakt."

Helaas heb ik de PvP van de game niet kunnen uitproberen omdat de servers nog niet online waren, maar de natuurlijke implementatie van Weapon Arts geeft mij goede hoop dat de verslavende PvP van de serie in dit deel zijn hoogtepunt bereikt.

Lore

Lothric, dat deze keer het koninkrijk is dat gered moet worden van een allesverslindende duisternis, is ontworpen met een artistiek gevoel van melancholie, schoonheid, gotiek en horror dat doet denken aan het werk van Jeroen Bosch en de Zwarte Schilderijen van Goya. Inderdaad, net als de speelwerelden Boletaria, Lordran, Drangleic en Yarnham daarvoor.
Met locaties als High Wall of Lothric (een kasteel dat onder vuur ligt van draken, ridders en monsters) en Irithyll (een prachtige, bevroren, middeleeuwse stad) bewijst From Software wederom dat ze de beste van de industrie zijn in het ontwerpen van adembenemende, levendige dark fantasy omgevingen. Qua detail is dit de meest indrukwekkende »



game die ik ooit heb gezien, met individuele stoeptegels die unieke barsten lijken te hebben, muren die volledig uit schedels blijken te bestaan en arena's die gevuld zijn met letterlijk honderden pijlen en de gebroken lemmets van wat voorheen prachtige zwaarden waren.

Meerdere malen ben ik gestopt om gewoon effe rond te kijken en de omgeving in me op te nemen, want Dark Souls III vertelt z'n verhaal voor een groot deel puur door middel van leveldesign. Bij één optioneel gebied merkte ik na een bloedstollend gevecht met een lava-zwetende demoon bijvoorbeeld dat de arena gevuld was met de lijken van demonen die subbazen waren in de eerste Dark Souls. De lore-implicaties ervan waren overdonderend.





weetje • weetje

De harnassen van veel populaire Dark Souls personages zijn in de game te vinden als beloningen voor het verslaan van bazen of als dure koopwaar. Zo kun je de kloffies vinden van onder andere Artorias, Havel, Ornstein en Smough.

Veilig

De kracht en vloek van Dark Souls III is echter precies dat: de gigantische nadruk die het legt op de lore, voornamelijk door continu te refereren aan geliefde momenten, personages en locaties uit voorgaande delen (vooral de eerste Dark Souls).

Ja, Dark Souls III is voor het grootste deel een game die zich focust op fanservice en nostalgie. En dat komt goed uit de verf wanneer dat subtiel gedaan wordt, maar het werkt juist storend wanneer men nostalgie schaamteloos probeert te forceren door gebieden volledig te kopiëren. Zo was de Irithyll Dungeon bijna precies de Tower of Latria (Demon's Souls) en gaf Catacombs of Carthus me bijvoorbeeld flashbacks naar de eentonige Chalice Dungeons van Bloodborne.

Het probleem van de game is niet zozeer z'n gebrek aan creativiteit of het willen uitlokken van nostalgische gevoelens, maar het feit dat fanservice per definitie een fijn, vertrouwd gevoel is. Fanservice is het presenteren van dingen die we kennen; het is veilig en het is leuk, maar dat is niet waar Dark Souls om draait. Dark Souls is op z'n best wanneer het ons iets presenteert dat we niet kennen. Dark Souls moet koud, onbekend, wreed, onveilig en vals zijn, net als m'n ex. Dark Souls III z'n focus op bekende scenario's vernietigde vaak de angst en spanning die een nieuwe Soulsborne hoort te hebben, en dat was... teleurstellend.

Lineair

Dark Souls III is daarmee ook de makkelijkste game in de serie, vooral als je bekend bent met de conventies van de franchise. En dat vind ik persoonlijk niet zo'n punt, maar het moet wel gezegd worden, net als het feit dat dit helaas ook het meest lineaire deel is. Die geweldige, Metroid-achtige manier waarop de gebieden met elkaar verbonden waren in de vorige titels? Da's weg: los van wat slimme shortcuts binnen de gebieden zelf, volgt progressie binnen Dark Souls III behoorlijk één rechte lijn. Eeuwig zonde, als je 't mij vraagt.

Ik ga 't dus gewoon zeggen: Dark Souls III heeft de minste impact op mij gemaakt binnen de serie, mede omdat 't voornamelijk voelt als een viering van de voorgaande delen in plaats van een op zichzelf staand product dat de voorgaande delen daadwerkelijk probeert te overtreffen.

Maar begrijp me niet verkeerd: ook deze Dark Souls is alsnog beter dan 95% van alle games die uitkomen. En op de momenten dat de game wél durft los te breken van z'n voorgangers (zoals bij de laatste paar gevechten, waarvan die tegen de optionele Nameless King wellicht de beste is in de gehele serie) weet je zeker dat Dark Souls terug is!

Dus nee, Dark Souls III is niet zo revolutionair als Demon's Souls, zo perfect als Dark Souls, zo consistent als Dark Souls II of zo indrukwekkend als Bloodborne, maar het is zonder twijfel Dark Souls. En er is weinig wat mij als gamer gelukkiger maakt.


Op de kermis ben ik ook altijd bang voor een reuzenrad...



REVIEW
XBOX ONE | PC | PS4

SCORE 90

Dark Souls III is het minst verrassende deel in de serie, maar de sublieme afwerking, perfecte combat en het overdonderende leveldesign maken bijna alles goed. Een van de beste games van 2016!

SAMUEL



De Dark Souls veteraan kan binnen veertig uur het einde bereiken. Voor de Platinum trofee ben je minstens het dubbele kwijt.

40 UREN



BASICS
ACTIE-RPG
FROM SOFTWARE / BANDAI NAMCO
1 SPELER
OUT NOW

STARDEW VALLEY



We dachten altijd dat Nino een echte stadsjongen was, maar de laatste tijd heeft die wandelende haarbal opeens verstand van landbouw. Blijkt dat die gast hooked is aan een of andere boeren pixelgame...



Je moet wel heel diep onder een steen hebben geleefd als je nog nooit van Stardew Valley hebt gehoord. Deze Harvest Moon-achtige boerderijsim voor PC verkoopt als een trein en zo'n beetje iedereen die ik ken met een Steam account, is verslingerd aan dit spelleke. Ik had zelfs moeite om genoeg tijd in de game te stoppen omdat mijn vriendin al sinds de release nonstop met mijn exemplaar van Stardew Valley in de weer is.

Animal Mooncraft

Stardew Valley is het geesteskind van Eric Barone aka ConcernedApe. Barone ambieerde een baan in de game-industrie, maar kwam niet aan de bak en besloot toen maar op eigen houtje de game te maken die hij altijd al had willen spelen.

Barone was groot fan van de eerdere delen uit de Harvest Moon serie, maar vond dat de serie na de release van Harvest Moon: Back to Nature in 1999 snel bergafwaarts ging. Stardew Valley zou Harvest moon in een modern jasje moeten worden, maar ook games als Minecraft, Terraria, Rune Factory en Animal Crossing waren belangrijke invloeden voor Barone.

Het lijkt een gouden formule voor een verdomd verslavend spelleke, en dat is precies wat Stardew Valley is geworden. In de game speel je iemand die zijn (of haar) kantoorwerk beu is en toevallig een boerderij erft, gelegen in het pittoreske Stardew Valley. Eenmaal aangekomen merk je al snel dat de boerderij in vergaande staat van verval verkeert en dat het nog een hele klus zal worden om er een renderend agrarisch bedrijf van te maken.

In het begin ben je vooral bezig om gewassen te planten en water te geven, maar al snel krijg je een vishengel en merk je dat Stardew Valley veel verder gaat dan groenten verbouwen.


De meest nutteloze sport ter wereld: bot vangen...



> "Knappe jongen die zich verveelt met Stardew Valley."

Veel te doen

Er is ontiegelijk veel te doen in Stardew Valley. Je kunt er letterlijk honderden uren in steken en nog steeds nieuwe dingen ontdekken. Op mijn Steam account staat dat ik 58 uur heb gespeeld, en een blik op mijn vriendenlijst verklapt dat onze hardware freelancer Sijmon er al 180 uur in heeft gestoken.

Stardew Valley kent een hoop mogelijkheden om geld te verdienen, een uitgebreid sociaal aspect met de bewoners van het nabijgelegen dorpje die allemaal dingen van je willen, een combat gedeelte in de mijnen waar je zeldzame edelmetalen kan vinden voor geavanceerde tools als sproei-installaties, enzovoorts.

Als al die crafting mogelijkheden niet genoeg voor je zijn, heeft Stardew Valley ook nog een uitgebreid verhaal met een evil corporatie die een gigantische supermarkt in het dorp wil bouwen, er is een Community Center om te renoveren en nog veel meer van dat soort extra's. Lang verhaal kort: knappe jongen die zich verveelt met Stardew Valley.

Lange termijn

Is Stardew Valley dan de perfecte übergame die alle andere games overbodig maakt? Mwa... Stardew Valley is vooral hard werken. Je plantjes hebben elke dag water nodig (totdat je sprinklers bouwt), je hebt een energiemeter die leegloopt, in de winter kan je niks verbouwen (tenzij je een broeikas maakt), etcetera.

Verwacht dan ook niet dat je in een uurtje spelen veel vooruitgang boekt; Stardew Valley is vooral een project voor de lange termijn. ★



weetje • weetje

Eric Barone boert lekker met zijn game: op het moment van schrijven is Stardew Valley al meer dan 400.000 keer over de digitale toonbank gegaan.

SCORE 88

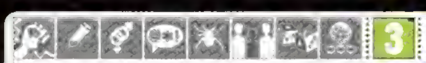
Als je Harvest Moon, Animal Crossing en Minecraft in de blender gooit, krijg je een gevaarlijk verslavende combinatie die Stardew Valley heet. Hij kost nog geen vijftien euro en ik kan hem van harte aanraden.

NINO



Er zit zo veel content in Stardew Valley dat je er, mede vanwege het lage tempo, niet snel klaar mee bent.

100+ UREN



BASICS

FARMSIM
CONCERNEDAPE / CHUCKLEFISH
1 SPELER
OUT NOW

QUANTUM BREAK



Vindt Jan het ambitieuze Quantum Break op alle fronten even geslaagd? Nee, zegt ie. Zou Jan een Xbox One aanschaffen voor Quantum Break? Ja, zegt ie!



REVIEW | XBOX ONE | PC

Quantum Break is een titel met twee gezichten. Letterlijk, want de videogame/serie hybride wisselt gameplay af met acteerwerk van echte acteurs. En dat werkt opvallend goed. Iedereen speelt z'n games op z'n eigen manier, maar ik vind het totaal geen probleem om na een tijdje gamen effe een korte break te nemen - mailtjes checken, tweetje sturen, koffie pakken [nou snap ik waarom ik die teksten altijd te laat krijg - Ed] om daarna, hop-hop, weer lekker door te gaan.



weetje • weetje

Als je in het eerste level op de Universiteitscampus rondloopt, zet dan de tv aan in de witte tent bij de studenten die protesteren. Dan dient zich een 'oude bekende' aan.

Quantum Break bestaat uit verschillende acts en na iedere act volgt een episode van de serie. Tijdens zo'n episode kun je effe op adem komen, en de verhaallijn ontspannen volgen. Het leuke is dat je zelf een beetje invloed hebt op het verloop van die serie. Er zijn talloze alternatieve takes opgenomen, waardoor het verhaal net weer een andere wending kan nemen, personages wel of niet terugkeren en de band tussen held Jack Joyce (de speler) en schurk Paul Serene (vertolkt door Aidan 'Little Finger' Gillen) meer of minder uitgediept wordt.

WIE? WAT? WAAR?

Quantum Break speelt zich af in en rond de stad Riverport. Jij speelt Jack Joyce, die door een tijdexperiment-dat-volledig-mis-is-gegaan uiterst krachtige time powers krijgt. Je staat tegenover de Monarch Corporation, een machtige organisatie die alles in Riverport beheerst en een privéleger achter je aan stuurt.

Je oude vriend Paul Serene staat aan het hoofd van Monarch en schuwt geen middel om jou en ieder ander die hem in de weg staat het zwijgen op te leggen. Ook Paul beschikt over krachtige tijdtrucjes. De man kan bovendien in de toekomst kijken omdat hij terug in de tijd is gereisd.

Wetenschapper William Joyce is de geniale broer van Jack, en hij is zo slim geweest een tweede tijdmachine te bouwen. Vraag is alleen: waar is dat ding?

Popcorn vermaak

Het episode gedeelte zit dus aardig in elkaar, maar het is niet de reden om Quantum Break aan te schaffen, want daarvoor zijn we de laatste tijd op dat gebied te verwend geraakt. De hoge kwaliteit van series op HBO, Netflix etc. is zo'n beetje de standaard geworden. Was deze game tijdens de Xbox 360 hoogtijdagen gereleased, dan was iedereen waarschijnlijk weggeblazen, maar dat is nu wel anders. Daarnaast kent de serie meer B-acteurs dan bekende koppen, waardoor het niveau van acteren nogal wisselt van kwaliteit.

Dat gezegd hebbende; het wordt nooit zó knullig en campy als de tussenfilmpjes van Command & Conquer. De productiewaarden zijn okay, de serie kent diverse binnen- en buitenlocaties, achtervolgingen en actiemomenten maar toch... het is 't ook vaak net niet.

Het is prima popcorn vermaak, maar de echte wow-momenten beleef je als je de game speelt. En dat is eigenlijk maar goed ook.



Tijdsdruk

De third-person shooter gameplay zelf is namelijk gruwelijk goed. In basis is Quantum Break een cover-based shooter en als je Max Payne hebt gespeeld, voelt veel vertrouwd. Echter, een klein detail zoals het feit dat je geen knop hoeft

TIME TRAVEL MOVIES

Tijdreisfilms zijn niet altijd even succesvol, maar onderstaande time travel flicks kun je zonder problemen bekijken.

1. Back to the Future
2. Looper
3. Terminator
4. Interstellar
5. Donnie Darko
6. Edge of Tomorrow
7. 12 Monkeys
8. Source Code
9. Predestination
10. About Time
11. The Butterfly Effect
Bonus: Groundhog Day (zie screen)



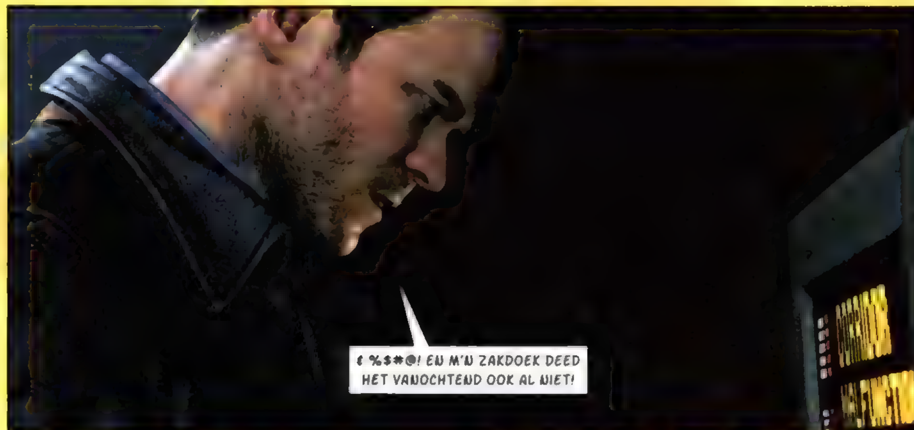


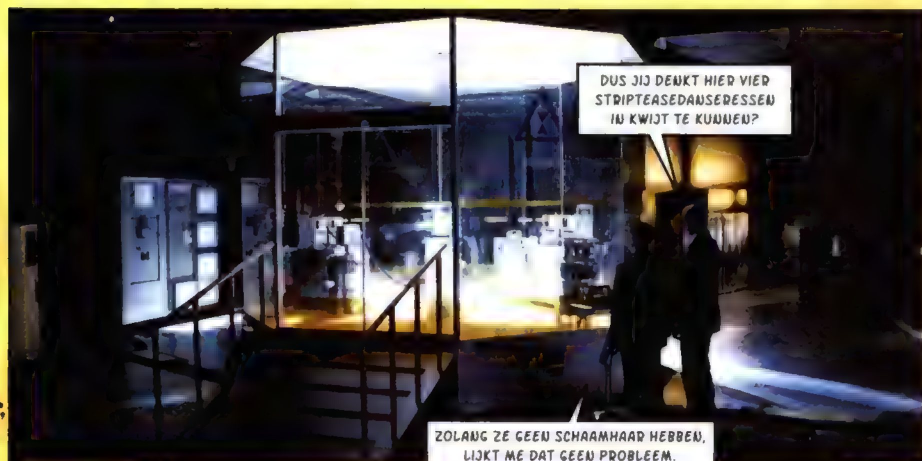
in te drukken, maar dat Jack automatisch in cover gaat als hij achter een muur, omheining of pilaar staat, is heerlijk. Hierdoor kun je je volledig focussen op het neerknallen van je vijanden en het inzetten van je time powers.
Door het combineren van Time Vision, Time Shield, Time Dodge, Time Stop, Time Blast en Time Rush kun je brute moves maken die niet zouden misstaan op het witte doek. Freeze vijanden links, schiet tegelijkertijd op vaatjes explosieven en dodge als een lichtflits naar rechts. Op het moment dat de vijanden weer bewegen, ontploft de boel en ben jij alweer aan de andere kant van de map.
Met Time Rush speer je als Flash door de wereld, terwijl de rest stilstaat of heel langzaam voortbeweegt. Als je dan plotseling aankomt bij een vijand, deze een enorme muilpeer of karatetrap verkoopt, en tegelijkertijd diens wapens afhandig maakt, voor hij ook maar begrijpt wat er gebeurt, is dat puur genieten.

Briljante Ravage

Je tijdkrachten spelen ook een belangrijke rol tijdens klim- en klauterpuzzels, want om je heen blijft de tijd af en toe hangen en stotteren. In extremere situaties lopen heden en verleden zelfs door elkaar waardoor er ongelukken gebeuren en de omgeving soms letterlijk uit elkaar gescheurd wordt.
Zo is er een moment waarop een enorme tanker een grote brug doorboort met het bezwijken van de stalen constructie en het ontploffen van auto's tot gevolg. Halverwege deze gigantische ravage blijft de tijd stilstaan en kan Jack door dit alles heen lopen, kruipen en rennen terwijl vuur, staal, puin, voertuigen en mensen verstijfd blijven staan of doodstil in de lucht blijven hangen. Sommige voorwerpen en voertuigen komen hierdoor in een timeloop terecht, waardoor je sprongen en sprintjes moet timen of de voorwerpen moet bevriezen om niet geplet te worden.

> **"Wanneer shootouts en time stutters samenkomen, is het echt vuurwerk. Fucking briljant."**





Wanneer shootouts en time stutters samenkomen, is het echt vuurwerk. Dan is het alsof je de shootouts in een droomwereld ervaart. Fucking briljant.

Gameplay wint

Zolang videogames bestaan, proberen ontwikkelaars films/series en games te combineren. Logisch, want films en series hebben nog altijd meer *mass appeal* dan games. Maar na het spelen van Quantum Break blijft duidelijk dat de twee vormen van media verschillend en lastig verenigbaar zijn. Quantum Break is wel de beste samensmelting van de twee ooit, maar uiteindelijk zegeviert hier de gameplay en niet de serie.



SCORE 88

De videoserie van Quantum Break is hoogstens aardig, maar het is toch vooral de gameplay die gruwelijk is. Dáárvoor speel je Quantum Break en daarmee ga je je ook uitstekend vermaken.

JAN



Een eerste run heb je in een weekendje uit, maar je gaat minimaal een tweede keer spelen om andere keuzes te maken natuurlijk.

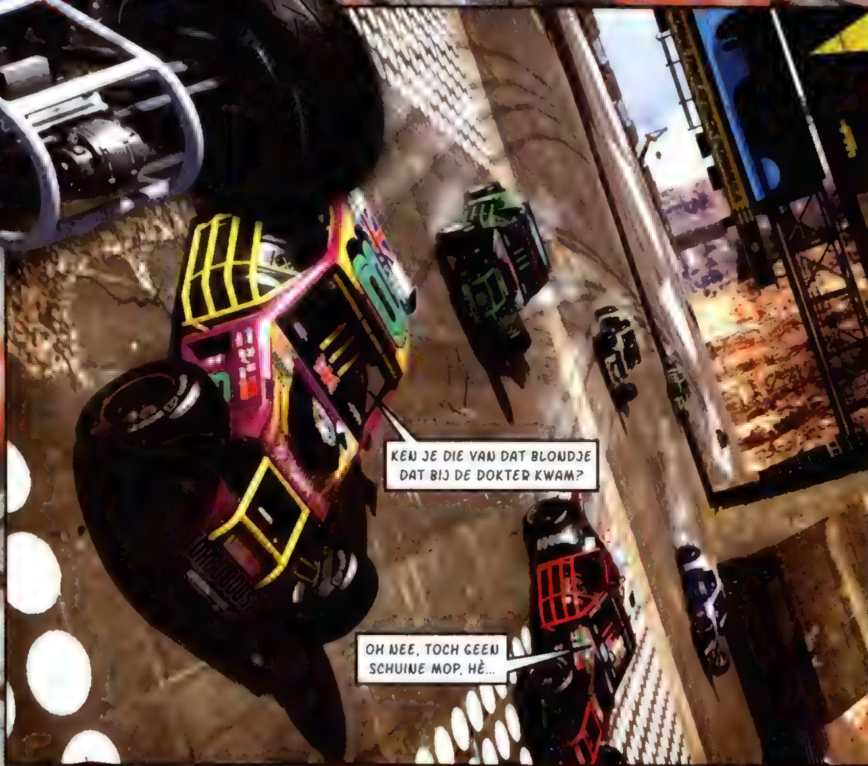
10-15 UREN



BASICS
THIRD-PERSON SHOOTER / VIDEOSERIE
REMEDY ENTERTAINMENT / MICROSOFT
1 SPELER
OUT NOW

TRACKMANIA TURBO

Racefans met een PC weten het al jaren: Trackmania is een van de leukste series op vier wielen. Met Trackmania Turbo komt de serie voor het eerst naar de consoles; een goede reden voor Florian en Nino om all out te gaan met deze razende racer.



RACETIPS



Tip 1: Hou je hoofd koel! Trackmania is geen picknick en je gaat hier en daar keihard falen, dat is onvermijdelijk. Na een track twintig keer proberen, zal je bloed beginnen te koken, maar juist dan is het zaak om kalm te blijven. Je hebt concentratie nodig om een meesterlijke tijd neer te zetten en als de stoom uit je oren komt, ga je echt niet harder.

Tip 2: Hou je wagen zoveel mogelijk in het midden van de track! In de meeste racegames is het zaak om zo strak mogelijk door de bocht te gaan, maar in Trackmania komt je dat vaak duur te staan. In het midden van de track ben je het veiligst voor hobbeltjes en stenen. Door de arcade physics kan je al door het kleinste steentje gelanceerd worden, en dat is erg zuur als je net in de laatste bocht zit.

Tip 3: Pas je rijstijl aan op de verschillende auto's! Ga niet proberen om meesterlijke drifts te maken met een buggy, dat kost alleen maar tijd. Probeer met de wat langzamere auto's zo min mogelijk te slippen en de perfecte lijn te pakken om je snelheid hoog te houden. De race- en Nascar auto's gaan dan weer zo hard dat je wel móet driften, dus probeer dan ook niet om heel krampachtig de ideale lijn te houden. Smijt die kont maar lekker heen en weer!



Wie geeft er nou 'slow down' aan tijdens een race? Dat is alsof de regisseur tijdens de climax van een pornofilm tegen z'n acteurs roept 'jas aan!'.

VETSTE TRACKS EN TIJDEN



Trackmania is zo leuk omdat het vreselijk over de top is. Vooral halverwege de game kom je ineens een paar enorm vette tracks tegen die niet anders omschreven kunnen worden dan als achtbanen offrails, en hier zal je al je skills moeten aanspreken om de gold cup binnen te trekken. De drie vetste tracks zijn:

Track 58 – Je krijgt hier een paar gigantische loopings voor je kiezen, en vooral de laatste is heel pittig. Er ontbreekt namelijk een stuk, waardoor je precies in het midden aan moet komen rijden. Als je ook maar een kleine afwijking hebt, word je de lucht in gelanceerd, naast de looping.
Beste tijd: 0:38:17

Track 63 – Het duurt even voordat je het driften volledig onder de knie hebt, en met name track 63 stelt je daarbij op de proef. Je rijdt met grote snelheid over een spiraal omhoog en als je het goed doet, kan je een drift van 1500 meter maken. Het vergt heel wat tactisch tegensturen om de drift aan te houden, maar het is mega vet als het je lukt.
Beste tijd: 0:38:14

Track 70 – De meeste events in de Campaign mode bestaan uit korte tracks, waarin je een seconde of veertig bezig bent, maar er zijn ook events met meerdere rondjes. Deze zijn super lastig, omdat je ineens dik twee minuten super geconcentreerd moet zijn! Track 70 heeft een bijna onmogelijke jump, waarbij je juist niet te hard moet gaan. Toen ik dat voor het eerst drie keer achter elkaar flikte en de gold cup pakte, stond ik letterlijk te dansen voor m'n TV.
Beste tijd: 2:12:55

DOUBLE DRIVER



De leukste multiplayer mode in Trackmania Turbo is zonder twijfel Double Driver. In deze mode bestuur je namelijk de auto samen met een andere speler! Als speler 1 dus naar links stuurt, maar spelers 2 naar rechts, ga je keihard rechtdoor. Hetzelfde geldt voor het gas en rempedaal.
Dit is nog lastiger dan het klinkt, maar het is vooral hilarisch. Je moet heel goed samenwerken om de auto te besturen, maar in de praktijk ben je vooral heerlijk aan het schreeuwen en schelden tegen elkaar.

VR



Trackmania Turbo krijgt ook VR-support en ik heb de game al gespeeld met PlayStation VR.
Vooral in first-person view zal je er kotsmisselijk van worden, maar in third-person is de game heel goed te doen. Achtbanen leveren altijd de heftigste reacties op in VR en in Trackmania bestuur je die achtbaan als het ware ook nog eens zelf! Niet voor gamers met een zwakke maag, maar wel fokking spectaculair.



Je ziet steeds meer sporten met zo'n steile wand. Skiën, BMX, Ice Cross Downhill...het wachten is nu op Steep Wall Snooker.

GESCHIEDENIS



Een van de interessantste dingen aan Trackmania Turbo is denk ik wel dat er eindelijk een fatsoenlijke versie van die game voor moderne consoles uit is. Trackmania is van huis uit namelijk een hardcore PC franchise. Er zijn versies voor 3DS en Wii verschenen, maar PlayStation en Xbox moesten het tot nu toe zonder de serie doen.
Het Franse Nadeo bracht het eerste deel van de serie al in 2003 uit (exclusief voor PC) en heeft daarna talloze pogingen gedaan om de game aan de man te brengen, met wisselend succes.
De grootste hit was Trackmania Nations, een gratis versie van de eerste game die ter promotie van de Electronic Sports World Cup werd aangeboden. De simpele multiplayer opzet waarbij spelers een paar minuten lang hetzelfde rondje rijden om de snelste tijd neer te zetten was een schot in de roos en Trackmania groeide al snel uit tot een van de eerste serieuze eSports games.
In 2008 veroverde de eigenzinnige raceserie maar liefst acht plekken in de Gamers Edition van het Guinness World Records boek; de game kreeg die onderscheidingen vooral vanwege de gigantische online populariteit. Nadeo werd in 2009 overgenomen door Ubisoft.



REVIEW



Trackmania Turbo biedt een shitload aan content, speelt als een zonnetje, en de kans is dan ook groot dat je als raceliefhebber de komende weken zoet bent met de leaderboards op lokaal of internationaal niveau.
De game is een genot om te spelen en ik zou nauwelijks minpunten kunnen bedenken. Dat wil niet zeggen dat de game perfect is; de mogelijkheden om custom tracks te ontdekken en te spelen kunnen wat beter en veertig euro is misschien wel een beetje veel voor de ietwat simpele gameplay.
Maar dat is vooral geneuzel; Trackmania is terug en heeft meteen een permanent plekje op mijn hard disk veroverd.
Lees de rest op **PU.nl/TrackmaniaReview**

SCORE 88

Trackmania Turbo is het meest gelikte en complete deel in de serie en ook de overzetting naar consoles is prima geslaagd. Als je ook maar een greintje passie voor snelheid hebt, doe je er verstandig aan om deze op te pikken.

NINO & FLORIAN



Tweehonderd tracks, super veel modes, online multiplayer, leaderboards, splitscreen, een trackbuilder... hiermee ben je maanden zoet!

50+ UREN

3

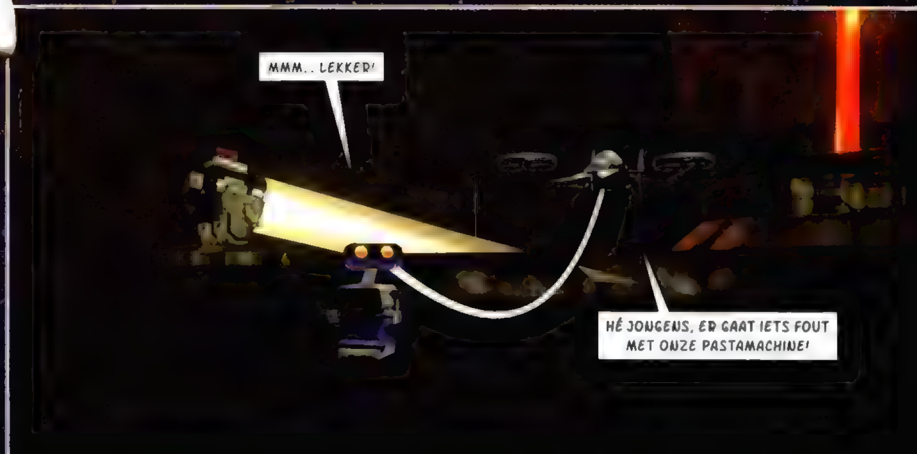
BASICS

RACEGAME
NADEO / UBISOFT
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

STAR FOX: ZERO



Op de cover van de allereerste PU stond een vossenkop. Star Fox debuteerde namelijk net als de PU in 1993. Het was dus met de nodige eerbied dat Jurjen aan de nieuwste Star Fox begon. Maar daar bleef uiteindelijk weinig van over.



REVIEW
Wii U

Man, wat was die eerste Star Fox een schot in de roos. Voor het eerst kon ik in mijn eigen huiskamer een volwaardige 3D-game spelen, dankzij de ingebouwde FX Chip. Maar ook los van die - tegenwoordig uiteraard achterhaalde - technologie is en blijft de ouwe Star Fox gewoon een meesterlijke game.
Laatst speelde ik 'm nog eens, voor Retro Jukebox #8 op PU.nl. En ik was meteen weer diep onder de indruk van hoe goed het allemaal werkte en in elkaar stak.
Ook al is de basis van de game 'on-rails'; dankzij de breedte van de tunnel waar je doorheen vliegt en de mogelijkheid om te remmen/versnellen, is er nog steeds plenty ruimte om routes te kiezen, dingen te ontdekken en je scores steeds weer te verbeteren. En dan had je nog die alternatieve routes om Andross op Venom te bereiken...

Weinig games zijn zo geschikt om steeds weer opnieuw te spelen, wat ik begin jaren negentig dan ook niet heb nagelaten. Wel jammer eigenlijk, dat Star Fox in de 23 jaar die volgden nooit de iconische gamefranchise is geworden die het in potentie had kunnen zijn.

Reboot/remake

In 1997 verscheen Star Fox 64, de enige andere meesterlijke Star Fox game. Het spel voegde van alles toe, zoals fraaiere graphics, een all-range mode (waarin je niet door een tunnel vliegt maar alle kanten op kunt), een Landmaster-tank en zelfs een Rumble Pack, maar los van al die toeters en bellen was de gameplay vrijwel gelijk aan die van het origineel. Daardoor voelde de game zelfs een beetje als een reboot/remake. En dat geldt ook weer voor de nieuwste Star Fox.
Star Fox: Zero begint weer met een corridor level op Corneria. Met de Arwing van Fox vlieg je door tunneltjes om power-ups te pakken, maak je barrel rolls om vijandelijk vuur te ontwijken, duik je onder instortende torens door en moet je af en toe een van je maatjes Falco, Peppy en Slippy redden door hun achtervolgers uit de lucht te knallen. Aan het eind van het level wacht uiteraard weer een eindbaas.
Ook de volgende 10+ levels, waaronder die met bekende namen als Zoness, Asteroid Field en Fortuna, leunen sterk op wat de eerste Star Fox en Star Fox 64 al zo meesterlijk maakten.
Maar uiteraard heeft ontwikkelaar Platinum (die van Bayonetta) ook wat nieuwe toeters en bellen aan de beproefde gameplay gehangen.



weetje • weetje

Terwijl in Star Fox 64 nog een leuke vier-speler stand zat, kent Star Fox: Zero helemaal geen multiplayer. Wel is er een co-op stand, waarbij de ene speler vliegt en de andere mag schieten, maar die is net zo kut als dat klinkt.

Arwing alternatieven

Zoals je mag verwachten van de console die ook Mario Kart 8 en Bayonetta 2 draagt, is Zero de fraaiste Star Fox tot op heden geworden, met de vetste explosies en de meeste vijanden tegelijk in beeld - al zorgt dat soort spektakel helaas wel regelmatig voor een diepe dip in de beeldverversing.
Qua muziek levert Zero wat aardige nieuwe stukken en leuke remixen van klassieke tracks. Het is nét niet de kwaliteit van de originele composities, maar toch: ruimschoots voldoende, en alles kraakhelder uitgevoerd. Ander nieuwtje qua audio: dit keer spreken Fox en de andere personages Engels, in plaats van hun oorspronkelijke brabbeltaaltje. Deze gesprekken komen net als sommige geluidseffecten uit de speaker van je GamePad, terwijl de muziek uit de tv komt, voor een driedimensionale geluidservaring.
Wat gameplay betreft is er behoorlijk wat nadruk gelegd op Arwing alternatieven. De Landmaster kenden we al, maar die kan nu ook in een zwevend



Het flies swatten wordt elke zondagmiddag live uitgezonden op Fox Sport.



weetje • weetje

Resten van twee eerder geannuleerde Star Fox games zijn in Star Fox: Zero verwerkt. Het gaat om Star Fox 2, een nagenoeg voltooide SNES-game die vlak voor release werd teruggefloten, en een nooit aangekondigde of verschenen Star Fox die wel degelijk voor de Wii in ontwikkeling was.

voertuig transformeren. De Arwing kan vanaf een bepaald punt in de game in een Walker transformeren. En dan is er nog de Gyrowing, een helikopter-achtig ding dat stil in de lucht kan hangen. Uit die Gyrowing kun je met een kabel een geinig robotje laten zakken om die vervolgens te besturen.
Dit klinkt allemaal overigens wat ingrijpender dan het is, want de Arwing blijft de hoofdrol spelen. Wat me brengt op de belangrijkste en tegelijkertijd meest controversiële vernieuwing: de motion controls.



Ik weet niet of het nou een haas is of konijn, maar gezien z'n smoelwerk, is z'n naam meestal haas.

Poes

Oh, wat een verschrikking, die motion controls. Tenminste, zo voelde dat tijdens het grootste deel van mijn eerste playthrough. En eigenlijk nog steeds wel een beetje.
Wat is namelijk het geval in Star Fox: Zero: je bestuurt het vizier met bewegingen van de GamePad. Zo kun je bijvoorbeeld naar links vliegen en ondertussen naar rechts richten en schieten. Dat voelt een beetje alsof je met je ene hand een tuinhek schildert terwijl je met de andere een poes steriliseert. Het is mogelijk, maar werkt verwarrend, en geeft grote kans op ongelukken.
Het spel moedigt aan om de first-person view op het GamePad-scherm te gebruiken bij het mikken, en dat werkt inderdaad beter. Alleen speel ik Star Fox het liefst in een third-person view, dus met de camera een eindje achter mijn vliegtuig.
In potentie biedt het feit dat je nu in een andere richting kunt vuren dan je vliegt, meer nauwkeurigheid en kans op hoge scores, maar daar heb ik zelf nog niet zo veel van gemerkt.
De motion controls van Zero zijn voor mij vooral een bron van ergernis geweest.

Verwarrend

Heel soms vond ik het wel handig om via het GamePad-scherm in first-person effe een stukje te spelen, bijvoorbeeld bij het treffen van een zwakke plek aan de achterkant van een eindbaas, of bij het navigeren met dat kleine robotje. Maar die situaties waren ook duidelijk doelbewust opgezet om die motion controls te laten werken. Dus, eh, tja. De standaard gameplay van Star Fox had in elk geval geen onafhankelijk bestuurbaar vizier nodig.
Stel je maar voor: je stuurt je Arwing naar links met de linker stick, en kunt daarbij desgewenst de rechter stick naar links drukken voor een scherpere bocht (het tilten wat je normaal met de schouderknoppen deed). Hoe verwarrend is het dan als je tegelijkertijd ook nog de GamePad naar links of rechts moet kantelen om je vizier te richten? Er zijn vast pro's die deze extra finesse helemaal gaan uitwonen, maar voor mij was het arcade-achtige 'immer gerade aus' schieten van Star Fox juist perfect.

"De motion controls van Zero zijn voor mij vooral een bron van ergernis geweest."





Die was zeker bezig met een varkenningsvlucht...

Nou is het gelukkig mogelijk om de motion controls zo in te stellen dat ze alleen optreden op het moment dat je vuurt, maar dan nog is het soms verwarrend, en in elk geval geen aanwinst.

Gemiste kans

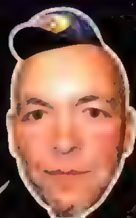
Star Fox: Zero heeft een paar heel coole levels (waaronder eentje die je met F-Zero-achtige snelheid door een hindernisbaan laat vliegen) en geweldige eindbaasgevechten (waaronder eentje met een reusachtige robotspin), en zoals gezegd is veel van wat eerdere Star Fox games zo geweldig maakte weer ruimschoots aanwezig. Dit had dus net als Star Fox 64 een behoorlijk meesterlijke reboot/remake van het origineel kunnen zijn, maar dan hadden ze ons die geforceerde motion controls niet door de strot moeten douwen.
Gemiste kans.

weetje • weetje
Waarschijnlijk denk je dat het originele Star Fox de eerste 3D-game van Nintendo was, maar dat is dus helemaal niet waar. Een jaar eerder verscheen namelijk al het 3D Game Boy spelletje X.

SCORE 65

Als soort van reboot/remake van het originele Star Fox is Zero best geslaagd, alleen vind ik het idee om het vizier onafhankelijk van mijn vliegtuigje te besturen dus helemaal niks.

JURJEN



Je eerste playthrough duurt een uur of vier. Maar dan zijn er nog geheime levels, medals, extraatjes en de zeer hoge replay value.

4-40 UREN

7

BASICS
SPACE SHOOTER
PLATINUMGAMES / NINTENDO
1-2 SPELERS
22 APRIL 2016

YO-KAI WATCH



Wat een Jibanyan is? Dat is een tweestaartige kat die tevens de mascotte is van Yo-Kai Watch. Vorig jaar zei Samuel dat we deze Pikachu wannabe in de toekomst overal te zien zouden krijgen, van T-shirts tot broodtrommels. Daar is hij inmiddels iets minder zeker van...



'Snotsolong'? Dat is toch Japans voor zakdoek?

Ik zei het al zo'n anderhalf jaar geleden in PU: 'de Yo-Kai Watch hype zal zich niet beperken tot het land van de rijzende zon'. En, ha, ik had gelijk, want anders was de review-code van deze Pokémon kloon niet op m'n deurmat gevallen. Des te ironischer dat ik het, nu ik de game heb uitgespeeld, juist uitermate verrassend vindt dat dit fenomeen ons kikkerlandje heeft bereikt. Want Yo-Kai Watch is extréém Japans. Ja, Pokémon was/is dat ook, maar de aantrekkingskracht ervan was altijd universeel én internationaal. Yo-Kai Watch daarentegen is overduidelijk gemaakt om Japanse spelers te bekoren. Als je je dus afvraagt waarom op bijna elke straathoek in het stadje 'Springdale' (leuk geprobeerd, lokalisatieteam) een frisdrankautomaat staat, dan is dat omdat dat in Tokyo doodnormaal is. En als jij nog nooit kinderen enthousiast hebt gezien omdat ze 's middags rijstballen mogen eten, dan komt dat omdat je als kaaskop nog nooit in Hokkaido geluncht hebt.

Capsules

Nou zijn dit slechts kleine voorbeelden, maar ook het middelpunt van de game - de Yo-Kai zelf - is onlosmakelijk verbonden met de Japanse cultuur. 'Yokai' is namelijk het Japanse verzamelwoord voor 'bovennatuurlijke, mythologische monsters en geesten', en de Yo-Kai van de game zijn hier het kleurrijke, nerdy, kapitalistische equivalent van. Sterker nog: hoofdrolspeler Nate vindt z'n eerste Yo-Kai (het koddige spookje Whisper) in een capsule die uit een Gashapon machine komt. Niemand in het westen weet wat dat is, maar in Japanse steden staan deze veredelde kauwgombalmachines in bijna élke entertainmentwinkel.

"De game is een plaatje, waardoor al die Japanse meuk toch best indruk weet te maken."

Kijk, ik ben zo'n irritante Japanofiel die dat allemaal weet, maar hoe moet een negenjarig jochie die deze game voor z'n verjaardag krijgt dat nou weten? En voordat je zegt dat het geen drol uitmaakt: ja, het maakt wél een drol uit. Een groot deel van wat Yo-Kai Watch namelijk leuk maakt (althans, voor mij), is de manier waarop het bekende conventies van de Japanse cultuur op de hak neemt. Dat geldt al helemaal voor de Yo-Kai zelf, die dus in feite schattige versies zijn van Japanse stereotypen, mythen en demonen. Ik bedoel; ik kon de ontwerpen waarderen omdat ik weet wat tanuki, kit-sune, oni en tengu zijn... maar ik behoor niet tot de belangrijkste doelgroep.

Overeenkomsten

M'n buurjongetje zal totaal niet begrijpen waarom de Yo-Kai Cheeksqueek billen heeft waar z'n hoofd hoort te zitten (dat is waarschijnlijk omdat ie gebaseerd is op de yokai Shirime, die een oogbal heeft waar z'n anus hoort te zitten). Bij Pokémon is dat heel anders, want daar herkent zelfs een peuter meteen dat Pikachu een elektrische muis is.

En, ja, ik blijf Yo-Kai Watch met Pokémon vergelijken, want de overeenkomsten zijn té talrijk: het zijn beide kleurrijke, kindvriendelijke JRPG's waarbij de hoofdpersoon de wereld een betere plek moet maken door vrienden te worden met fan-



Dat ventje links staat erbij als Jibanyan met de korte achternaam.



weetje • weetje

Je kunt alleen vrienden worden met Yo-Kai als je hen verslaat in een gevecht en zij jou vervolgens een waardig mens vinden. Dit proces is helaas volledig willekeurig, zelfs als je ze probeert over te halen door hun favoriete voedsel naar ze te gooien.

tasievolle wezens en ze tegen elkaar te laten vechten. Én je kunt er maximaal zes tegelijk meenemen. Én ze behoren tot specifieke elementaire types, ieder met specifieke zwaktes en krachten. Én je kunt er honderden 'vangen', waarvan een paar de mogelijkheid hebben om speciale metamorfoses te ondergaan om in volledig nieuwe monsters te evolueren. Én ze hebben namen die negen van de tien keer bestaan uit flauwe woordgrapjes...

Kopiëren

Als ik nu wat geïrriteerd klink, klopt dat wel een beetje. Het grootste euvel van de game is namelijk niet eens zozeer dat het zo ontiegelijk veel aan Pokémon doet denken, maar dat zoveel ervan ontzettend ongeïnspireerd is.

Veel nieuwe Yo-Kai en hun evoluties zien er bijvoorbeeld identiek uit, met het enige verschil dat de ene blauw is en de ander oranje. Teleurstellend, vooral omdat enkele Yo-Kai juist wél erg creatief ontworpen zijn.

Wellicht nog teleurstellender is het vechtsysteem. Als jouw Yo-Kai vechten met andere dan doen ze bijna alles automatisch. Het enige wat jij mag doen, is 1) bepalen welke drie Yo-Kai mogen vechten, 2) af en toe wat Yo-Kai helen, en 3) de speciale aanvallen activeren. Dit alles doe je door middel van WarioWare-achtige minigames op het touchscreen, die helaas al na een uurtje of vijf beginnen te vervelen.

Nou komt hier best wat tactiek bij kijken, maar waar het op neerkomt, is dat je eigenlijk alleen maar naar balkjes aan het staren bent. Is een blauw metertje vol? Tijd om een speciale aanval te doen! Is een paars balkje bijna leeg? Tijd om de desbetreffende Yo-Kai te vervangen!

Het resultaat is een vechtsysteem waarbij het voelt alsof je maar de helft mag doen. En laat dat nou net níet de helft zijn die games als Pokémon zo diepgaand en competitief maken.



Als je eekhoorntjes ziet rennen, graven en zoeken, dan zijn ze vergeten waar ze hun kleingeld gelaten hebben voor de beukennootjes machine.



Wie mijn vriend wil worden, zal moeten betalen. Maar ik reken een vriendenprijsje, hoor...

Pittoresk

Daar moet ik dan wel meteen bij zeggen dat Yo-Kai Watch ook niet zo diepgaand als Pokémon wíl zijn. De nadruk ligt overduidelijk niet op de combat, maar op de wereld. Want afgezien van het gebrek aan originaliteit en het oppervlakkige vechtsysteem, was er wel iets waardoor het minstens twintig uur durende verhaal mij bleef vermaken en fascineren: Springdale.

Het pittoreske stadje waar de game zich afspeelt, is gemaakt met een oog voor charme en detail waar iets als Pokémon juist weer kwijlend van droomt. Springdale leeft, met straten en steegjes die zo uit een echt Japans stadje lijken te komen, NPC's die hun eigen ding lijken te doen, én toiletten in elk huisje (lach me maar uit, maar het gebrek aan wc's stoort me in Pokémon mateloos).

De game is een plaatje, zowel technisch als esthetisch, waardoor al die Japanse meuk toch best indruk weet te maken. Maar zie ik mij deze game om de zoveel jaren herspelen, zoals bij een Pokémon? Nee. Als Yo-Kai Watch één ding gedaan heeft, dan is het mijn honger voor Pokémon Sun & Moon verder aanwakkeren. En da's denk ik niet helemaal de bedoeling.



ANDERE INTERESSANTE POKÉMON KLONEN

SPECTROBES: ORIGINS (Wii - 2009)

'Pokémon meets Phantasy Star'. De Spectrobes serie is een behoorlijk onderschatte Pokémon kloon van Disney Interactive Studios, waarbij een flinke dosis scifi wordt gecombineerd met de bekende 'broed en train tig monstertjes' formule.



LBX: LITTLE BATTLER EXPERIENCE (3DS - 2015)

'Pokémon meets Robot Wars'. De makers van Yo-Kai Watch probeerden het eerst met LBX, dat ook ondersteund werd met een bijbehorende animeserie. Het grootste verschil is dat je hier geen team van beesten traint, maar slechts één gevechtsrobot... waar dan wel weer duizenden verschillende onderdelen voor te verzamelen zijn. Gotta catch 'em all!



FOSSIL FIGHTERS: FRONTIER (3DS - 2015)

'Pokémon meets Jurassic Park'. Rij rond in je wagen, graaf goed verstopte fossielen uit en breng die botten tot leven. Laat je genetisch gemanipuleerde dino's vervolgens tegen elkaar vechten door middel van turn-based combat die wel heel erg op die van Pokémon lijkt.



DIGIMON STORY: CYBER SLEUTH (PS4 / PS Vita - 2016)

'Pokémon meets Persona'. De eerste Digimon RPG sinds Digimon World 4 (uit 2005!) die een Europese release kreeg. Cyber Sleuth draait om het redden van een futuristische wereld met behulp van Digimon: monsters die je kunt trainen en laten vechten.



SCORE 72

Yo-Kai Watch is een prachtige en eigenzinnige Pokémon kloon die fans van Japanse cultuur en koddige beestjes zeker zal bekoren. Zo iconisch en tijdloos als Pikachu en de zijnen zal het echter niet worden; daar is de gameplay echt te oppervlakkig voor.

SAMUEL



Je kunt het wilde avontuur van Nate in zo'n 20-25 uur uitspelen. Om alle 220+ Yo-Kai te bevrienden, ben je minstens het dubbele kwijt.

25+ UREN



BASICS

VERZAMELGAME
LEVEL 5 / NINTENDO
1 SPELER
29 APRIL 2016

GRIM DAWN

Volgens de geruchten wordt er bij Blizzard reeds gewerkt aan Diablo 4. Maar als dat al waar is, zullen we daar nog jaaaaaaren op moeten wachten. Vrees echter niet, want Grim Dawn is hier, en dat is volgens Jan een heuse, potentiële Diablo beater!



In de nadagen van Diablo II, volgens fans de beste uit de serie, waren er tal van genrebroeders die zwaar leunden op de blauwdruk die Blizzard met de action role-playing game had neergelegd.
Een van de leukere titels uit die tijd was Titan Quest (2006). In die ARPG hakte je je een weg door het oude Griekenland, Egypte, Mesopotamië en China, en ontwikkelaar Iron Lore stoeide vrijelijk met de bijbehorende mythen en sagen uit die culturen. Het leverde een vermakelijke hack & slash Diablo II kloon op. Iron Lore sloot echter redelijk vlot daarna hun deuren... om als een Phoenixje uit de as te herrijzen als Crate Entertainment. Deze uitgedunde club bracht Grim Dawn naar Kickstarter, haalde meer dan een half miljoen dollar op en de rest is geschiedenis.

Donker

Het is dat ik de game in 4K speelde met alle grafische opties op ultra aangevinkt, maar anders was het net alsof ik terug in de tijd ging tijdens het spelen van Grim Dawn. Het inventory systeem is zo ouderwets priegelig, de isometrische camera zo herkenbaar en zelfs het lettertype en de manier waarop loot dropt, is Diablo all over the place (en dan met name Diablo II).
Donker is de game ook, erg donker. Maar hé, anders noem je je game geen Grim Dawn, nietwaar? Het spel is echter zo grimmig, dat ik me soms afvroeg of de makers niet een tikkie zijn doorgeslagen in het tonen van een half afgebrande, deels uitgemoorde wereld waarin hangpartijen, verraad, verkrachtingen, zombies en monsters weinig ruimte laten voor een beetje lucht of humor. Het is duidelijk een reactie op de vragen van de community, die wel eens wat anders wilde na het cartooneske Torchlight en het volgens sommige te lichte Diablo III. Dus als je een duistere, mistroostige ARPG zoekt, word je door Grim Dawn op je wenken bediend.

Loot, loot, loot

Het verkrijgen van loot is Koning in games als deze en Grim Dawn biedt het in alle soorten en maten. Soms zelfs een beetje too much, want er zit echt nodeloos veel junk tussen het spul dat afgeslachte vijanden voor je neus droppen. Zo vergaar je ongemerkt allerlei rotzooi en soms liet ik de loot gewoon maar liggen omdat ik 't wel geloofde.
Ook de hele tijd heen en weer teleporteren om shit te verkopen, is een old skool spelelement dat in modernere RPG's toch soepeler wordt aangepakt.
Tegelijkertijd gooit Grim Dawn uiteenlopende wapens en uitrusting voor je voeten. Al heel snel vergaar je je eerste guns en met name een geweer is ideaal om low level vijanden van een afstandje neer te knallen nog voordat ze überhaupt in je buurt komen. En dat voelt lekker.
Sowieso is de mix van stijlen intrigerend, zowel in de klassen (waarover later meer) als in de overall grafische stijl van de game. Grim Dawn laat



weetje • weetje

Oorspronkelijk bestond Crate Entertainment uit twee man. Door de succesvolle Kickstarter en additionele fondsenwerving kon men gedurende de ontwikkeling meerdere teamleden aannemen, waaronder Eric Sexton, ex-artist en designer van Blizzard North.



'Rotting Croplands'... daar hebben ze zeker veel last van naaktslakken die de sla aanvreten.

het Wilde Westen botsen met grimmige Victoriaanse invloeden en dat levert een grappige smeltkroes op waarbij dubbele guns, het werpen van bijlen, rondzwaaiende kromzwaarden en beeldvullende, exploderende magie hand in hand gaan. Van mij had het Wild West/Cowboy thema nog wel nadrukkelijker mogen worden doorgevoerd, maar het geeft het universum van Grim Dawn zo tenminste een beetje een eigen gezicht binnen het overbekende ARPG-palet.



Dual Class

Grootste verdienste van Grim Dawn is de introductie van het zogenaamde Dual Class system. De game kent verschillende classes genaamd Masteries; onderverdeeld in Soldier, Shaman, Occultist, Demolitionist, Arcanist en Nightblade. Als je level 2 bent, kies je je eerste Mastery, als je level 10 bent, kies je je tweede Mastery waardoor je een Dual Class personage creëert. En dat is echt waanzinnig.

"De gameplay staat zo strak als een in zombiepus gedoopte vioolsnaar."

Mix een Soldier met een Demolitionist en je krijgt een brute Commando klasse, voeg een Shaman en een Arcanist samen en je krijgt een Druïde waar zelfs Gandalf the White het nog van in z'n broek zou doen. Zo boetseer je een personage dat enerzijds een insectenzwerm oproept om vijanden lek te prikken en anderzijds met een bliksemgeladen grootzwaard monsters in stukken hakt. Of je roept een ghost raven op die voor je vecht én je heelt, om het moment erna als een scherp schietende, dual guns wielding Billy the Kid een leger grommende engerds door hun schedelpan te schieten.

De diverse skilltrees zitten vol lekkers en nemen toe in kracht en omvang. Zo sterk zelfs dat je scherm op den duur gevuld is met beeldvullende, magische explosies en honderden uiteengereten monsters.



Geslaagd eerbetoon

Okay, Grim Dawn katapulteert het ARPG-genre niet voorwaarts en is veel meer een ode aan de Blizzard klassieker die Diablo II was.

Tegelijkertijd levert de Dual Class gameplay een heerlijke variatie aan speelstijlen op en zorgt de mix van invloeden voor een eigen smoelwerk. En als je dan toch een eerbetoon maakt, zorg er dan voor dat je daar een eigen draai aan geeft én dat ie verduiveld leuk is om te spelen. En in die poging is Grim Dawn dubbel & dwars geslaagd.



Je moet natuurlijk altijd bidden tot de zoon en de heilige geest voor je spiritus op het vuur gooit.



weetje • weetje

De game is 25 euro op Steam. Dat is dus echt een heel scherp prijsje.

SCORE 82

Grim Dawn levert een ideale ARPG-fix. Het is overduidelijk waar Crate de mosterd vandaan haalt, maar de gameplay staat zo strak als een in zombiepus gedoopte vioolsnaar.

JAN



Hier ben je met gemak weken mee zoet, zeker als je na een eerste playthrough een hogere moeilijkheidsgraad aandurft.

35 UREN



BASICS

ARPG
CRATE ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW

JAN | GAAT VOOR GRATIS

FEATURE · FREE-TO-PLAY

CLASH ROYALE



Clash Royale is een spin-off van Clash of Clans en dat zal bij menigeen direct de alarmbellen doen rinkelen. Maar hoe je 't ook wendt of keert: Clash Royale is gewoon een verdomd leuke gratis game.

Prijs €0,00



Als ik net bij de tandarts ben geweest, maak ik altijd rare bijschriften...

Clash of Clans is vooral populair bij kids. Mijn zoontje Lucas (9) speelt het al twee jaar lang evenals veel van z'n clashgenootjes (ba-dum, tsss).
Het is in basis ook een prima game, alleen duurt het tergend lang om je basis te upgraden waardoor je wel heel sterk in je schoenen moet staan om niet wat elixer (het paarse levensvocht) of wat edelmetaal te kopen met echt geld.
Inmiddels is het een komen en gaan van tientallen, zo niet honderden Clash of Clans klonen, maar het origineel staat nog steeds fier in de hoogste regionen van populairste tablet en smartphone apps.

Kamikaze

Evenals Clash of Clans is ook Clash Royale een plezier voor je oogjes en direct herkenbaar. Neem daarbij de laagdrempeligheid, het gemak van effe een potje spelen én de combinatie van een MOBA, cardgame en Tower Defence game... en je hebt een winnende formule.
Het idee is dat de vijand en jij beide drie torens hebben en degene die de meeste schade berokkent bij de ander, wint. Vernietig de Koningstoren (de middelste) en je wint direct. Schade doe je door het real-time inzetten van units die zich als kamikazepiloten richting torens haasten. Die units zijn verbeeld als kaarten en het inzetten van kaarten kost elixer. Dat paarse goedje vult zich langzaam weer aan, maar je kaarten moet je wel tactisch uitspelen.

> "Een game die verschillende spelmechanismen en genres op koddige, toegankelijke wijze met elkaar weet te combineren."

Episch

Je kaarten vormen een battledeck van maximaal acht exemplaren. Hoe verder je komt, hoe meer kisten met goud, edelstenen en nieuwe kaarten je wint. Kisten variëren in waarde, en je kunt nooit al je kaarten/units meenemen naar een gevecht. Je moet dus keuzes maken.
Er zijn houten, zilveren, gouden en magische kisten te scoren, en iedere dag krijg je sowieso een Royal kist met extra waardevolle goodies. Hoe duurder de kist, hoe groter de kans op een zeldzame of zelfs een epische kaart. En je voelt 'm al aankomen; je kunt ook je creditcard trekken en zo extra goud en kistjes kopen, maar dat hoeft niet.
Dat betekent echter wel dat je het geduld van een Tibetaanse monnik in hongerstaking moet kunnen opbrengen, want het openen van kisten kost tijd. Tijd die ook weer af te kopen is. En ja, kan jij die verleiding weerstaan? Ikzelf had er niet zoveel moeite mee omdat een battle maar kort duurt, en ik af en toe incheckte, een kistje opende, een gevechtje deed en weer verder ging met mijn dagelijkse beslommeringen.
Dat maakt Clash Royale letterlijk een game om tussen de bedrijven door te spelen, maar wel een die verschillende spelmechanismen en genres op koddige, toegankelijke wijze met elkaar weet te combineren.



SCORE 75

Clash Royale is opdringerig qua freemium en lichtelijk irritant met zijn vele meldingen, maar uiteindelijk is het een heel geinig strategisch spelletje dat zowel de Nino's als alle moeders van deze wereld weet te vermaken.

JAN



Clash Royale is mijn nieuwe tussendoortje. Potjes duren maar een paar minuten, dus dat kan bijna overal wel effe.

25 UREN

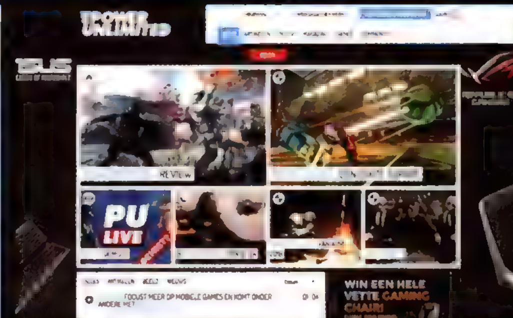


BASICS
MOBA/CARDGAME/TOWER DEFENSE
ANDROID / IOS
SUPERCELL
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



DE VIJF BESTE DINGEN VAN PU.NL

We hoeven je hopelijk niet meer te vertellen dat we naast ons geliefde maandblad ook nog een prachtige webzijde hebben. Hier vind je elke dag de laatste nieuwtjes, de vetste trailers, alles van PU-TV, maar ook een hele hoop moddervette artikelen. Hieronder de vijf beste, recente dingen van PU.nl, zodat je je niet hoeft te vervelen als je het blad straks uit hebt.



1 HET EPISCHE DUTCH COMIC CON VERSLAG

Dat de Dutch Comic Con dit jaar een nog groter feest was dan in 2015 lees je onder andere op pagina 13, waar Wouter helemaal los gaat over de beurs. Maar zo'n Con komt natuurlijk pas echt tot z'n recht op video. Check daarom het epische verslag op PU.nl!

PU.nl/ComicConVideo



2 DE GROTE DARK SOULS III FRUSTRATIETEST

Graddus houdt van SM, en in het teken daarvan ging hij deze maand aan de slag met het schijtmoeilijke Dark Souls III. Hoe dat verliep? Check de site!

PU.nl/GraddusSouls



3 FLORIAN IN LOS ANGELES

De meest goedlachse gladiool van de redactie vloog deze maand naar het zonovergoten Los Angeles voor een hands-on met Final Fantasy XV. Cameraman Kevin was mee en kwam terug met heerlijk zonnige beelden!

PU.nl/FloorinLA



4 GAMES DIE EEN SERIE MOETEN KRIJGEN

Allemaal leuk en aardig dat Quantum Break met z'n ingebakken tv-serie, maar welke games moeten nog meer een eigen serie krijgen? Roy heeft een week lang zitten mediteren en kwam met een serie voorbeelden.

PU.nl/GameSeries



5 E3 VOORSPELLINGEN VAN DE REDACTIE

De E3 voorpret begint pas echt als de eerste voorspellingen worden gedaan, en Graddus trapt het feest dit jaar af, en het moge duidelijk zijn: het wordt een topjaar!

PU.nl/E32016voorspellingen



EN AL DIE ANDERE SHIT...

Wat ik op deze pagina aanstip, is natuurlijk maar het topje van de spreekwoordelijke ijsberg, want PU.nl wordt elke dag keihard gevuld met alles wat je wil weten over onze geliefde hobby.

Elke ochtend wakker worden onder het genot van een nieuwe Nachtwacht om vervolgens de hele dag te genieten van de laatste nieuwtjes, video's, livestreams en andere gekkigheid. Wat wil een mens nog meer?

OOK GESPEELD

OMDAT WE ZO VAN KRENTEN IN ONZE PAP HOUDEN

DUIVELS GOED

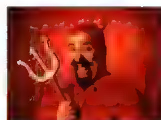


Titel: Devil Daggers
Platform: PC
Prijs: € 4,99

Als er één game was die de redactie afgelopen maand in zijn greep hield, was het Devil Daggers wel. Deze kruising tussen Quake en Geometry Wars werkt zo goed dat je je meteen afvraagt waarom een dergelijke mix niet eerder is gemaakt.
De game speelt zich af op een klein speelveld, waar je in first-person met één wapen allerlei vliegende demonen over de kling moet jagen. Het aantal vijanden stijgt exponentieel en het wordt al snel **zó moeilijk dat het een hele kunst is om 't langer dan een minuut vol te houden.**
Het doel is om zo lang mogelijk te overleven en daardoor hoger op de leaderboards te klimmen, waar momenteel een wereldrecord van 645 seconden is te vinden.
Door de simpele opzet en de strakke controls is Devil Daggers een genot om te spelen en is het bijna onmogelijk om te stoppen. Tel daarbij op dat Devil Daggers slechts vijf ekkies kost en je hebt een game die je eigenlijk wel MOET kopen.

OORDEEL:

 + 

= 



REMASTER VAN DE MEESTER



Titel: Day of the Tentacle: Remastered
Platform: PC / PS4 / PS vita
Prijs: € 18,99



Maniac Mansion, Zak McKracken and the Alien Mindbenders, Indiana Jones and the Last Crusade, LOOM, The Secret of Monkey Island, Grim Fandango, Full Throttle, Sam & Max, The Dig... jongens, wat heeft LucasArts ons toch veel fantastische klassiekers geschonken.
En dan heb ik er eentje nog niet genoemd, en dat is misschien wel de beste van allemaal: Day of the Tentacle. Deze inmiddels 23 jaar oude game was een vervolg op Maniac Mansion, maar overtrof zijn voorganger op alle fronten: de techniek was beter, het verhaal vernuftiger en de personages gestoorder dan ooit. **Aan alles merkte je dat bedenkers Dave Grossman en Tim Schaffer gierend van het lachen deze game in elkaar hebben geknutseld.** De dialogen en de soms volstrekt bizarre maar altijd slim bedachte puzzels zijn inmiddels uitgegroeid tot klassiekers op zich, waarbij fans de game te pas en te onpas citeren.

Nu is er de Remastered versie voor PC en PS4, en ik hoop dat iedereen die nog onbekend is met de capriolen van Laverne, Hoagie en Bernard, deze game alsnog omarmt, want **het spel verdient 't om opnieuw in het zonnetje te worden gezet.**
Day of the Tentacle was niet alleen maar knotsgek en super geinig: het achtergrondverhaal (een gigantische, paarse tentakel wordt superintelligent door uit een vervuilde rivier te drinken en besluit vervolgens de wereld over te nemen), het wisselen tussen verschillende personages en het tijdreizen waren briljant uitgewerkt, waarbij je acties in het verleden invloed hadden op heden en toekomst.

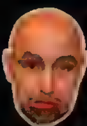
Verder wil ik niet te veel spoilen over dit fijne point-and-click adventure en ben ik zelfs jaloers op gamers die het spel voor het eerst mogen ervaren.
De game komt superstrak in beeld dankzij de hogere resolutie en is grafisch sowieso lekker opgepoetst, en met een druk op de knop schakel je naar de graphics uit 1993 voor een walk down memory lane.
Inhoudelijk nieuw is het commentaar van de makers: niet alleen leuk, maar ook enorm leerzaam. En voor de ultieme fan zitten er 156 vrij te spelen concepttekeningen in het spel.
Een klasbak dus, deze Remaster van een van de beste adventures OOIT gemaakt.

SCORE 88

DE VOORLOPIG LAATSTE?



Titel: Assassin's Creed Syndicate: The Last Maharaja
Platform: PC / PS4 / Xbox One
Prijs: € 6,99

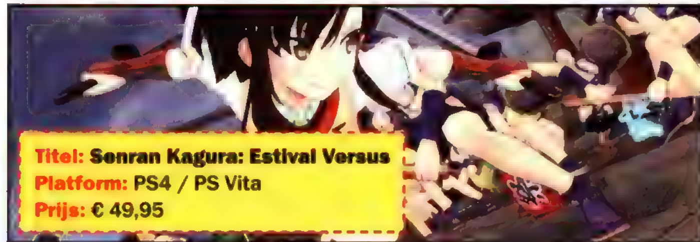


Aangezien we dit jaar geen grote, nieuwe Assassin's Creed game krijgen (hoogstens een HD-compilatie die als opmaat voor de AC-film gaat dienen), is The Last Maharaja DLC voor AC: Syndicate de voorlopige laatste 'originele' gameplay uit de overbekende Ubisoft franchise.
Ik zet bewust 'originele' tussen haakjes omdat **deze drie à vier uur durende DLC de bekende kost opdient** en daarmee prima vermaak biedt, maar tegelijkertijd weinig indruk achterlaat. Wat wil je ook, na de coole en de veel uitgebreidere Jack the Ripper DLC die hier aan vooraf ging.
Heb je de Season Pass van AC: Syndicate, dan kun je dit sowieso gaan spelen. Heb je geen Season Pass dan zou ik Jack the Ripper alsnog vurig aanraden maar als je The Last Maharaja skipt, mis je echt niet heel veel.

SCORE:



OMDAT DYNASTY WARRIORS DIKKE TIETEN MISTE



Titel: Senran Kagura: Estival Versus
Platform: PS4 / PS Vita
Prijs: € 49,95



De Senran Kagura reeks is er eentje die de meer twijfelachtige vooroordelen over 'typische Japanse games' waarmaakt, aangezien het allemaal **kleurrijke, anime-achtige beat'em-ups zijn met in de hoofdrol vrouwelijke ninja's die ook nog eens middelbare scholieren zijn**. Ook hebben ze allemaal tieten die groter zijn dan hun hoofd. Wat je mening daarover ook moge zijn: het neemt een beetje de aandacht weg van of het daadwerkelijke vechten goed is of niet (antwoord: het is best okay). In tegenstelling tot de 'hoofdgames' op de 3DS vertelt Estival Versus een soort van zijverhaal: alle shinobi clans worden bij elkaar geroepen op een magisch tropisch eiland om daar al vechtend te bepalen wie de beste is. Driemaal raden waarom de actie zich op die locatie afspeelt. Hoest, bikini's, kuch.

De game speelt verrassend genoeg weg als een musou game: je neemt het door middel van simpele combo's op tegen dozijnen vijanden tegelijk.
Uniek aan Estival Versus is de mogelijkheid om tijdens het vechten in Shinobi Form te gaan, wat er onder andere voor zorgt dat het gros van de kleding van de dames, eh, 'verwijderd' wordt. Wat voor een lagere verdediging maar hogere aanvalskracht zorgt. Natuurlijk.
Verbazingwekkend genoeg is het best een leuk spelletje, alleen mist het de variatie die de meeste andere musou games (zoals Hyrule Warriors) wél hebben. Wie niet gemotiveerd zal blijven door het kopen van tig onthullende pakjes, zal Estival Versus snel te eentonig vinden.

OORDEEL:



DE EERSTE INDRUK WAS NOG ZO GOED...



Titel: Slain
Platform: PC
Prijs: € 12,99

Ik weet niet of er een Nederlandse versie van het spreekwoord **'never judge a book by its cover'** bestaat, maar voor deze review zou ik hem uitstekend kunnen gebruiken.
Toen ik de eerste screenshots van Slain zag, was ik namelijk meteen verkocht. Een side scrolling hack & slash game met een dik Castlevania-sausje en prachtige pixelart. Toen ik iets later de eerste trailer zag, was ik helemaal hyped, want er zat een pompende metal soundtrack onder. Niet dat ik een Samuel level metalhead ben, maar in dit geval paste het prima bij de vibe van de game en versterkte het de nare sfeer van de omgevingen.

Eenmaal spelend veranderde mijn enthousiaste grijns helaas snel in een teleurgestelde frons, want **Slain rammelt aan alle kanten**.
Het begint bij de tutorial, of eigenlijk het gebrek daaraan. De game legt je wel een paar basisprincipes uit, maar een uitleg van de controls ontbreekt volledig en ook het menu kan je niet vertellen welke knop wat doet. Dit was natuurlijk snel opgelost door alle knoppen effe in te drukken om te kijken wat ze deden, maar ideaal is het niet. Het lijkt een detail, maar het bleek een goeie indicator van de gebrekkige kwaliteit van de game.

Dat gebrek komt terug in elk aspect van de gameplay. De controls reageren niet lekker, de combat is niet leuk, de vijanden zijn niet bijzonder geïnspireerd, de moeilijkheidsgraad is slecht geijkt, enzovoorts.
De prachtige pixelgraphics en de pompende metal soundtrack zijn inderdaad 'as advertised', maar **die presentatie is dan ook het enige positieve dat te melden is over deze game.**



OORDEEL:



ONKRUID VERGAAT NIET



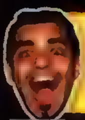
Titel: Mario & Sonic op de Olympische Spelen Rio 2016
Platform: 3DS
Prijs: € 39,99

Het was in 2007, de hoogtijdagen van de Wii, dat de eerste Mario & Sonic op de Olympische Spelen het licht zag. In die tijd verschenen wel meer verzamelingen minigames met ludieke besturingsvormen, maar gelukkig ligt die rage inmiddels ver achter ons. Alleen de minigame verzamelingen van Mario & Sonic blijven maar terugkomen en voortbestaan - als een hardnekkig onkruid dat steeds weer de kop opsteekt.
De allereerste Mario & Sonic was nog wel lachen, maar bij deel twee was voor mij de lol er wel af. Maar goed, inmiddels is dus de vierde Mario & Sonic op de Olympische Spelen verschenen. Opnieuw een verzameling eenvoudige sportspelletjes om met de personages uit de werelden van Mario & Sonic te beleven. **Ik heb er wat onkruidverdelger op gespoten, maar ik denk niet dat het helpt.**

OORDEEL:



CASOULSVANIA



Titel: Salt and Sanctuary
Platform: PS4
Prijs: € 17,99

Je hebt het waarschijnlijk al in het Souls-Like artikel gelezen: Salt and Sanctuary is 2D Dark Souls. Er is simpelweg geen betere manier om deze game te beschrijven, want vanaf moment één is het overduidelijk dat het ook daadwerkelijk de bedoeling was van de makers om **een volledige, volwaardige Dark Souls hommage** te creëren (minus de derde dimensie).
Het eindresultaat is een indrukwekkende, bikkelharde actie-platformer met RPG-elementen; eentje die je zó kunt oppakken als je al eerder een Souls game gespeeld hebt. Immers, dezelfde elementen die Dark Souls zo verslavend maken, zijn hier ook aanwezig: het upgraden van je krijger, het langzaam verkennen van een vijandige, gotische wereld, en snoeiharde, diepgaande, afstraffende combat.



Salt and Sanctuary wist mij dan ook precies zoals een Souls game te laten rage-quitten én te intrigeren, en het liet me niet los totdat ik het uitgespeeld had. Dit is zo'n titel waarbij je elke seconde op het puntje van je stoel zit te gamen, en waarbij je een luidkeelse "AAAAH, FUCK, KOM OP!" produceert wanneer je, vlak voordat je die gigantische draak de genadeslag denkt te geven, het loodje legt. Te weinig moderne games weten je puur door middel van gameplay zo bij je strot te grijpen, maar deze indiegame doet 't. Chapeau.

Het 2D-perspectief en de nadruk op het verkennen van de (enigszins) open wereld doet op sommige momenten echter meer denken aan Castlevania dan aan Dark Souls. Salt and Sanctuary heeft de moeilijkheidsgraad en presentatie van de eerste, en het leveldesign en de besturing van de tweede. En dat werkt ontzettend goed.
Des te ironischer is het dat de game af en toe z'n eigen ding probeert te doen en het juist die punten zijn die storen. In tegenstelling tot elke andere Metroidvania game bevat Salt and Sanctuary bijvoorbeeld géén kaart, wat in combinatie met het doolhofachtige leveldesign en het eentonige, grijze palet ontzettend verwarrend werkt. (Je zult meerdere malen de weg kwijtraken. En niet op de leuke manier.)
Ook het upgraden van je personage is onnodig ingewikkeld: in tegenstelling tot het voor zichzelf sprekende 'kies de statistiek'-systeem van Dark Souls of het simpele level-up systeem van Castlevania, gebruikt Salt and Sanctuary een extreem ingewikkelde skilltree. Onnodig.





Titel: Ori and the Blind Forest: Definitive Edition
Platform: PC / Xbox One
Prijs: € 19,99 (of upgraden voor € 4,99)

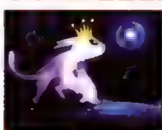
EEN NÓG MOOIERE BOSWANDELING



Ori and the Blind Forest was een van mijn favoriete games van 2015 en ik vind dat iedere Xbox One bezitter die game eigenlijk in zijn of haar collectie moet hebben.
Even resumerend: het ooit zo prachtige woud Nibel is stervende en het is aan Ori, een lichtgevend, vosachtig aapje, om de corruptie in het bos te bestrijden. Gelukkig krijgt hij hulp van de Forest Spirit Sein die witte bliksemschichten op vijanden af kan schieten.
De game combineerde elementen van Rayman, Limbo, Child of Light, Zelda en Super Meat Boy en was behoorlijk pittig. Ik ben echt letterlijk meer dan duizend keer afgegaan voor de eindcredits voorbij rolden.
De prachtige, handgetekende stijl en de ontroerende, feeërieke filmische soundtrack maakten echter dat je door wilde blijven spelen.

Deze definitieve versie heeft twee nieuwe gebieden meegekregen - Black Root Burrows en Lost Grove - die beide een geheel eigen sfeer kennen. Daarnaast beschikt Ori over twee nieuwe moves, kun je nu fast travellen en zijn er nieuwe moeilijkheidsgraden!
Ori and the Blind Forest is nog steeds alleen beschikbaar als digitale download, maar heeft **de productiewaarden en de impact van een Triple A game.**

OORDEEL:



DROIDS 'R US





Titel: Fallout 4: Automatron
Platform: PC / PS4 / Xbox One
Prijs: € 9,99

Automatron is ongeveer m'n twintigste Fallout-DLC en het luidt misschien wel m'n duizendste uur in deze franchise in.
Ook dit extra stukje content begint zoals we gewend zijn uit deel 3 en beyond; een radiozender stuurt je naar een specifieke plek, waar in dit geval de **Robot Wars** uitbreken.
Je gaat op zoek naar antagonist de Mechanist en er ontvouwt zich tijdens een paar licht vermakelijke quests een aardig verhaaltje, dat op zichzelf staand geen tientje waard is. Gelukkig is het interessante van Automatron het feit dat je je eigen robot companions kunt bouwen, iets dat bijna oneindig diep gaat, gepaard met vele upgrades en een flinke sloot aan onderdelen die je tijdens je avonturen van baddies kan looten.

Voordat ik met gezonde tegenzin aan deze add-on begon, was ik na 98 speluren onder de riem eerlijk gezegd wel een beetje klaar met Fallout 4. Maar Automatron blies weer effe wat leven in de brouwerij; net genoeg om me nog zo'n zeshonderd minuten bij de post-apocalyptische les te houden. **Een goed begin van Fallout 4's DLC-offensief** dus, maar Bethesda kennende gaan deze pakketjes behoorlijk in kwaliteit variëren. Dus hou deze pagina's goed in de smiezen, Wastelander!

OORDEEL:

Kwalitatief vergelijkbaar met The Pitt van Fallout 3, is Automatron alleen de moeite waard voor diegenen die alles uit Fallout 4 hebben gehaald, maar er nóg niet klaar mee zijn.



Maar dat is allemaal mierenneuken. Het door slechts twee gasten gemaakte Salt and Sanctuary is een dijk van een game; **een directe kloon van Dark Souls die ondanks het gebrek aan een derde dimensie niet inlevert op diepgang.**

Ik hoop dan ook vurig dat de game het goed doet en dat er een vervolg op komt, want dit is precies het type game dat met een groter budget, meer glans en iets meer finetuning een legendarische status zou kunnen bereiken. Praise the salt.

SCORE 82



Titel: Subnautica
Platform: PC / Mac / Xbox One
Prijs: € 19,99

DUIKEN MET JE BEK WIJDOPEN



Overleven is al geruime tijd iets wat gamers graag doen, en in Subnautica probeer je een wisse hongerdood te voorkomen op een verre oceaanplaneet. Bruut concept als je het mij vraagt, en het ziet er fantastisch uit (hoewel de experimentele 'extreme graphics' nogal shaky zijn, maar de game zit dan ook nog in Early Access).

Je voelt je een ware James Cameron als je diepe gangenstelsel onderzoekt, vreemde vissen scant en na het ontwikkelen van vele tools aan de hand van gevonden materialen, uiteindelijk zelfs je basis uitbreidt. Dat alles onder de druk (pun intended) van een dalende en upgradebare zuurstofmeter.

Het al duikend exploreren van een buitenaardse zee met een betoverende dag- en nachtcyclus, moet haast wel perfect voor de Oculus zijn en dit is een ideale titel om ook dat beessie mee te testen.

Veel lof dus, maar aan de andere kant zien we dit soort titels (open wereld, verzamel resources, bouw en overleef) wel erg vaak de laatste tijd, dus als je al honderden uren ARK, Rust of zelfs Fallout 4 erop hebt zitten, dan is dit misschien **een nogal tamme opvolger. Wel een verdomd mooie...**

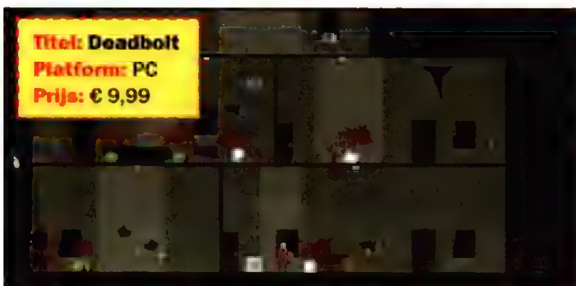
OORDEEL:



HOTLINE MIAMI MEETS MARIO



De makers van het bijzonder vernuftige Risk of Rain (2013) zijn terug met Deadbolt. Maar waar Risk of Rain hoge ogen gooide met een Spelunky-achtige Roguelike insteek met bizarre items die de gameplay vers hielden, is Deadbolt een stuk minder verrassend.

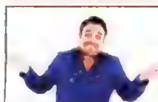


Titel: Deadbolt
Platform: PC
Prijs: € 9,99

Het is een soort side scrolling Hotline Miami met one-hit kills en een duister sfeertje, maar **echt onderscheiden doet het zich nergens.**

Er zit een map editor in en de moeilijkheidsgraad wordt na een paar levels loeihoog, dus er valt best lol aan te beleven, maar als je een tientje in je zak voelt branden, dan zou ik eerder voor Risk of Rain gaan.

OORDEEL:



EEN GAME VOOR GEVOELSMENSEN



Titel: Alekhine's Gun
Platform: Xbox One / PS4 / PC
Prijs: € 49,99



Op Metacritic scoort Alekhine's Gun een 39. En toegegeven; **deze schaamteloze Hitman rip-off** (die vrijwel gelijktijdig met Agent 47's reboot verscheen, puur om op de hype mee te liften) zit vol bugs, glitches en lachwekkende dialogen. Maar fok het. Ik ben klaar met door techniek geobsedeerde gamejournalistiek die spellen bespreekt alsof het koelkasten zijn. Rationele reviews vol plussen en minnen, die uiteindelijk klinken alsof een robot me uitlegt wat verliefd zijn betekent. Ik kan er gewoon niet meer tegen.

Wat ik wil zijn teksten met GEVOEL. Iemand die me vertelt dat Alekhine's Gun weldegelijk toffe momenten kent omdat het **dat beklemmende, asgrauwe Koude Oorlogs sfeertje nailt.** Iemand die snapt dat - wanneer je door de matige graphics heen kijkt - de old skool trial-and-error gameplay stiekem dichter in de buurt van Hitman komt dan 47's eigen nieuwe game. En die het met me eens is dat Alekhine's Gun alleen maar geen voldoende scoort omdat niemand een spel met dezelfde naam als een goedkope pornofilm uit de jaren '80 serieus neemt...

OORDEEL:



NU LOS TE KOOP: HARD MODE



Titel: Mutant Mudds: Super Challenge
Platform: Wii U / 3DS
Prijs: € 9,99

Mutant Mudds was een **ontzettend vermakelijke retro-platformer** en een van de weinige indiegames die ik vaker dan éénmaal heb uitgespeeld. Het deed niets nieuws: je kon springen, schieten en twee tellen zweven als je de springknop ingedrukt hield. Toch wist het met die simpele mechanics een paar uur lang leuk te blijven, mede dankzij het uitdagende leveldesign en de leuke retro-look.



Super Challenge is een semi-vervolg. Het is in de essentie precies dezelfde game, met precies dezelfde gameplay en graphics, maar met andere, moeilijkere levels. En dat is voor iemand als ik (die het origineel kapot gespeeld heeft) helemaal prima.

De gemiddelde gamer zal dit echter over willen slaan, want **de moeilijkheidsgraad ligt echt heel hoog,** met jumps die vaak pixel-perfect moeten zijn en dergelijke. Alleen voor de échte retro-freak, dus.

OORDEEL:



PULARIA

Deze maand in PUlaria een hele dikke gaming muis, een enorm dikke media annex PC-gamestream set-top box en een behoorlijk dik koptelefoontje. Nog effe en we krijgen de stichting Stop Obesitas over de vloer!

NVIDIA

SHIELD ANDROID TV

EEN MEDIABOX EN PC-GAMING STREAMING DIENST IN-EEN? JAWEL, DAT IS DE NIEUWE NVIDIA SHIELD.

We hebben hier echt te maken met een high-end mediaspeler die alle functies vervult die je van een mediaspeler mag verwachten. De Shield is dus een Android tv-speler die video-apps als Plex, HBO, Mubi en Netflix draait, maar waarmee je dus ook games kunt streamen/spelen. Voor tien euro per maand word je lid van GeForce NOW; volgens Nvidia het Netflix voor games. Je kunt er op dit moment meer dan vijftig PC-games onbeperkt mee streamen, inclusief titels van de Batman Arkham serie, Metal Gear Solid Rising en LEGO.

Tevens kun je nieuwe AAA-games, zoals The Witcher 3, Resident Evil: Revelations 2 en Mad Max in de online gamestore kopen om direct te spelen. De streaming games zijn vooralsnog wat ouder, maar daar wordt aan gewerkt, zegt men. Aanvullend kun je dus ook Android games spelen en eigen PC-games streamen naar de shield.

Minpuntjes zijn de wat plastic aandoende controller en het ontbreken van een optical out. Maar voor de rest een heel lekker apparaat.



16 GB OPSLAG, € 199
500 GB € 299



SPEEDLINK

MEDUSA 5.1 TRUE SURROUND HEADSET

DE MEDUSA 5.1 TRUE SURROUND HEADSET LAAT ZIEN MAAR VOORAL HOREN, DAT JE NIET ALTIJD EEN BEDRAG VAN DRIE CIJFERS VOOR DE KOMMA NODIG HEBT OM LEKKER GAMEGELUID TE KRIJGEN.

Deze Speedlink headset onderscheidt zich op drie punten.

De stevige doch lichte constructie met zijn precies instelbare lengte en de hoek van de oorschelpen die traploos instelbaar is, zorgen ervoor dat ie lekker zit.

In diezelfde oorschelpen zijn vier luidsprekers geïntegreerd, waardoor het 5.1 geluid als het ware gesimuleerd wordt. Dat levert met name bij shooters fijne 'positional audio' op; je hoort de vijand dus goed aankomen.

Als derde is daar de prijs, die is gewoon scherp voor wat je krijgt.

Bedenk wel dat deze headset natuurlijk niet hetzelfde gelaagde geluid oplevert als een dedicated stereo headset, en dat datzelfde geluid van voren af en toe wat dof klinkt. Maar gezien de vriendelijke prijs, valt hier uitstekend mee te leven.



€ 60,-



LOGITECH

G900 CHAOS SPECTRUM

LOGITECH KOMT TEGENWOORDIG MAANDELIJKS MET NIEUWE SHIT, EN DOOR DE VELE MUISJES ZIE JE BIJNA HET KAASPLANKJE NIET MEER.

Nee, alle gekheid op een prikkertje; met de G900 Chaos Spectrum hebben de Zwitserse hardware fabrikanten zichzelf opnieuw overtroffen. Er is eigenlijk maar één reden waarom deze gaming muis geen vijf sterren krijgt, en dat is de prijs. Hon-derd-en-tach-tig euro voor een muis... dat is wel echt serieus geld. En als ze 'm helemáál af hadden willen maken, dan hadden ze gewichtjes mee moeten leveren, want de omvang is fijn maar hij is een tikkie aan de lichte kant.

Voor de rest is dit echter een supermuis. Alles is in te stellen, de knoppen bij je duim kun je verhuizen naar de andere kant zodat ook linkshandigen over alle functionaliteiten kunnen beschikken en je kunt on the fly de snelheid van je cursor aanpassen.

Erg cool: de muis is draadloos maar je kunt desgewenst ook bedraad spelen dankzij de meegeleverde oplaadkabel (batterijduur is 32 uur volgens Logitech). Draadloos gaat echter niet ten koste van de snelheid. Ik heb het niet in eSports achtige omgevingen kunnen testen, maar met een report rate van 1 milliseconde en een geoptimaliseerde 2,4 GHz draadloze verbinding, schiet dit apparaat werkelijk als een komeet over je muismat.

We kennen maar weinig mensen die 180 euro willen neertellen voor een gaming muis, maar de accuraatheid, de nauwkeurigheid, de snelheid en de manier waarop je de muis zelf kunt instellen, verdient alle lof.

€ 179,95





QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1
Hoe noemt Tjeerd de inwoners van Drenthe?
- A) Hunebedknuffelaars
- B) Emmen-talers
- C) Assen-poesters

2
Waarom ging Graddus z'n tripje voor Planet Coaster bijna niet door?
- A) We waren bang dat ie op een of andere manier de ontwikkelaar zou gaan beledigen
- B) De dwaas begon 'Roller Coaster' van Justin Bieber te zingen
- C) Hij moest plotseling overwerken voor een van z'n acht banen

3
Waarom is ouderdom een bitch?
- A) Het maakt je bitter en sarcastisch
- B) Je gaat naar eergisteren ruiken
- C) Dus je gaat steeds meer op Ed lijken

4
De gameplay van Grim Dawn staat zo strak als...?
- A) De grimlach van een anorexiamodel op de catwalk
- B) Een cocaïne snuivend stokstaartje
- C) Een in zombiepus gedoopte vioolsnaar

5
Wat vond Wouter in z'n tienerjaren boeiender dan dungeons, lore en achtzijdige dobbelstenen?
- A) Z'n piemel, en het volgen daarvan
- B) Wiet, en het roken daarvan
- C) Bier, en het drinken daarvan

6
Wat is het Japanse fenomeen Gashapon?
- A) Een tweestaartige kat met een oogbal op de plek waar z'n anus hoort te zitten
- B) Een veredelde kauwgombalmachine
- C) Een jurkje dat de geur van stinkende windjes neutraliseert

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP
OP DE VOLGENDE BLURAYS: HET 1E SEIZOEN VAN FLASH +EEN FLASHKOSTUUM!
EN VERDER DE BLURAYS VAN: ARROW, GOTHAM, DCU: JUSTICE LEAGUE: THRONE OF ATLANTIS EN DCU: BATMAN VS. ROBIN

PU 270 LIGT 17 MEI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- HANGT WOUTER DE MAFFIOSO UIT IN DE USA.
- BRENGT JURJEN ALLE DIGITAL CARDGAMES... IN KAART (BA-DUMM, TSSS!).
- HEBBEN WE HEET VAN DE NAALD INFO OVER DISHONORED 2.
- GAAT ALIE IN NORTH-CAROLINA OP DE KOFFIE BIJ CLIFF BLESZINSKI.
- STOEIT TJEERD MET VERSCHILLENDE HELDEN IN BATTLEBORN.
- LEGT FLORIAN DE OCULUS RIFT EN DE HTC VIVE OP DE PIJNBANK!
- EN... SPELEN WE IN TRANEN HET LAATSTE AVONTUUR VAN NATHAN DRAKE IN EEN LEGENDARISCHE REVIEW VAN UNCHARTED 4!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

DAM TOT DAMLOOP UPDATE 3
EN TOEN WAREN ER NOG VIJF...

Vorige maand gaf Jan aan dat ie het qua voorbereiding niet ging redden, en dus van deelname aan de Dam tot Damloop afzag. Dat was toevallig nét op het moment dat bekend werd hoe hoog het inschrijfgeld was... Toen Jan twee weken later hoorde dat de uitgever alles zou betalen, was de inschrijving al gesloten.

IK MOET EERLIJK ZIJN: HET TRAINEN SCHIET ER TELKENS BIJ IN. HOE DE ZAKEN ER NU VOOR STAAN, KAN IK DE FINISH ALLEEN HALEN ALS IK BIJ ED OP Z'N RUG MAG.

SINDS MIJN VRIENDIN EN TRAININGSMAATJE HAAR ENKEL HEEFT GEBROKEN, ZIT DE KLAD ER EEN BEETJE IN. OM HET GOED TE MAKEN, HEB IK TIJDENS MIJN VAKANTIE WEL VEEL GELOPEN, IN DE BERGEN, OP DEZELFDE PLEK WAAR CONTADOR ZIJN HOOGTESTAGES AFWERKT. DUWEND ACHTER EEN ROLSTOEL WELISWAAR, MAAR TOCH.

NU IK WEER VOLLEDIG HERSTELD BEN VAN MIJN KNIEBLESSURE STROOMT HET SPORTBLOED WAAR HET NIET GAAN KAN. IK BEN SINDS NOVEMBER ACHT KILO AFGEVALLEN EN DAT KOMT NIET DOOR DIEETGOEROE SONJA BAKKER (GEEN FAMILIE). NOG EEN HALF JAAR VOORDAT WE AAN DE START STAAN, EN IK HEB ER ZIN IN!

HEB LAATST VANAF EEN TERRAS GEKEKEN NAAR HARDLOPENDE MEIDEN. EN IK HEB NOG EEN KEER EEN STUKJE GEREND OM EEN BIJNA VERTREKKENDE TREIN TE HALEN. VEEL VERDER BEN IK QUA VOORBEREIDINGEN OP DIE RUN NOG NIET GEKOMEN, MAAR HÉ; HET IS PAS IN SEPTEMBER; TOCH?

HET BLESSURELEED NA DE HALVE MARATHON VAN AMSTERDAM LIJKT EINDELIJK ACHTER DE RUG, DUS IK BEN WEER HEEL VOORZICHTIG BEGONNEN MET DAGELIJKS EEN KILOMETER OF TIEN. OVER EEN HALF JAAR BEN IK DAN ZO STERK DAT IK DE REST VAN DE PU-CREW HINKELEND BIJ WIL GAAN HOUDEN MET GRADDUS OP M'N RUG.

MISSELIJKE GEBAARTJES

In dit nummer heb je de eerste ervaringen van Jan met de PlayStation VR kunnen lezen, en onze hoofdredacteur steekt z'n enthousiasme voor dit hebbedingetje niet onder stoelen of banken.
We hebben geen idee welke game hij hier aan het spelen is, maar het is wel duidelijk dat Jan op het punt staat enorm misselijk te worden. Met z'n linkerhand geeft Jan het 'peace' teken en met z'n rechter lijkt hij met een witte vlag te zwaaien. Tja, en dat zijn toch symbolen die maar voor één ding staan: 'overgeven'.



POSEUR VAN DE MAAND

Het is ongelofelijk maar waar; deze keer geen Jan, maar Tjeerd als poseur van de maand! Hier staat de vrolijke Fries voor Windsor Castle, het kasteel waar Queen Elizabeth woont. Maar dat kon je natuurlijk al afleiden uit zijn subtiele pose. Tjeerd heeft zijn mond namelijk zo gevormd dat je als lezer direct in je hoofd hoort wat hij roept: "Eliiiizabeeeeth!".
Daarnaast heeft hij zijn armen in de weegschaal stand, alsof hij wil zeggen: 'Het recht zal zegevieren!' En dat klopt, na een jarenlange onrechtvaardige dominantie van Jan als Poseur van de Maand, zegeviert eindelijk het recht.
Het kasteel op de achtergrond spreekt ook boekdelen; het is symbolisch voor het PU bolwerk, de vertrekkende auto's staan voor de wisseling van de wacht, en de Amsterdammertjes uit Jan z'n woonplaats op de achtergrond zijn nep.
Het is duidelijk; vanaf nu breekt het tijdperk aan van Tjeerd als Poseur van de Maand!



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:





YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ed kwam ook deze maand weer een paar noemenswaardige foutjes tegen in de teksten van de schier onfeilbare PU-redacteuren. Rechts legt onze eindbaas uit wat er vermoedelijk is misgegaan.

Het recht viert eindelijk hoogtij = Hier heeft iemand echt geen idee waar de klepel hangt, maar gelukkig ben ik er nog: het recht zal zegevieren

Ik ga m'n opperste best doen! = Hopelijk doet deze redacteur de volgende keer wél z'n uiterste best

Op het lijf gedrukt = Dit is niet okay, dat heb ik deze PU-redacteur toch wel even op het hart gedrukt

De wereld ligt aan je lippen = Als je dit soort foutjes maakt, zal de wereld nooit aan je voeten liggen, en ook niet aan je lippen hangen.

Maar hoe je 't ook went of keert = Deze fout wordt veel gemaakt; het went blijkbaar nooit dat het wendt moet zijn

ED MAAKT PUREE

Het is maar goed dat Ed de voorkant van z'n 'gun' niet kon zien op het moment dat deze foto werd gemaakt, want zijn wapen lijkt meer op zo'n apparaatje waar je aardappelpuree mee stampt. Desondanks leefde onze eindbaas zich helemaal in, en trok die verbeten kop die wij allemaal zo goed van 'm kennen als we onze stukjes te laat inleveren. 'Ja, da's niet geheel toevallig', gaf Ed desgevraagd toe, 'ik had inderdaad een specifieke redacteur in gedachten toen ik de trekker overhaalde'... 'En als die gast nog één keer alle deadlines aan z'n laars lapt, maak ik puree van 'm!'



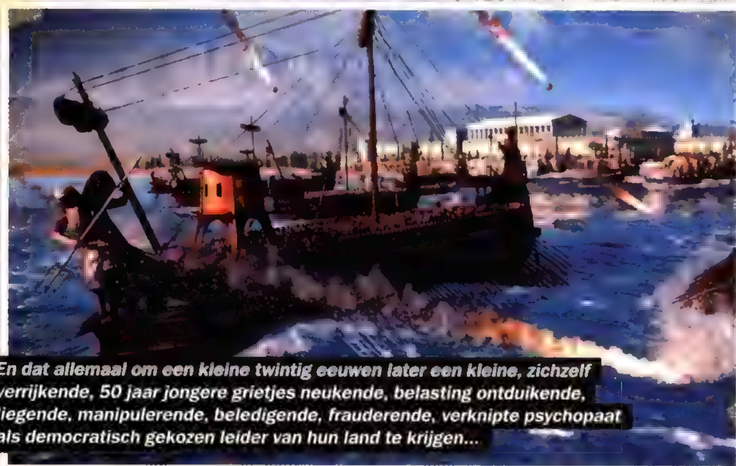
TIPS VAN NINO

Nino was afgelopen maand te gast bij de Dutch Game Garden om jonge ontwikkelaars te helpen met hun pitches op de GDC in San Francisco. Hij zei dat het bijzonder interessant en nuttig was, en zweert daarbij dat dat niks met de gratis biertjes te maken had.



TOTAL WAR IN BIJSCHRIFTEN

Ter ere van onze flipcoverview over Total War: Warhammer dook Ed in z'n Ouden Doosch voor wat geinige Total War bijschriften...



En dat allemaal om een kleine twintig eeuwen later een kleine, zichzelf verrijkende, 50 jaar jongere grietjes neukende, belasting ontduikende, liegende, manipulerende, beledigende, frauderende, verknipte psychopaat als democratisch gekozen leider van hun land te krijgen...



IS DIT NOU EEN BARRICADE OF EEN SCHUTTING?

HOEZO?

#@%*€^%!$€*!

WAT ROEPT DIE GAST NOU ALLEMAAL?

NOU, ALS HET EEN SCHUTTING IS, MOET IK EFFE BIJ DE RIJDENDE RECHTER CHECKEN OF IE NIET OP ONZE ERFGRENS STAAT

GOED DAT JE HET ZEGT. VRAAG DAN METEEN OF WE RECHT VAN OVERPAD HEBBEN.

SCHUTTINGTAAL.



FRAMEDROP

JORDI PETERS













DE INVLOED OP WARHAMMER

Als je zegt dat Warhammer een mengelmoes van stijlen is, dan doe je de franchise tekort. Maar er wordt wel veel in gecombineerd en geprobeerd, waardoor iemand als Jan best zou kunnen zeggen dat het een 'lappendeken van invloeden' kent. Niet alleen omdat er zowel fantasy- als sciencefiction versies van zijn, maar ook omdat de betere bedenksels simpelweg uit vele bronnen inspiratie halen. In het geval van Warhammer zijn het vooral de volgende:

J. R. R. TOLKIEN

Een inkoppertje, want bijna alle fantasy is op een of andere manier beïnvloed door The Lord of The Rings en/of The Hobbit. Zo heeft Tolkien de Ork bijvoorbeeld zo goed als verzonnen en ook de manier waarop Warhammer de nobele Elfen neerzet, is goed vergelijkbaar met Tolkiens versie.

DUNE

Tolkien heeft de grootste invloed gehad op hedendaagse fantasy, maar Frank Herbert heeft met zijn serie Dune de moderne sciencefantasy gemaakt tot wat het nu is. Eh, sciencefantasy? Jazeker! Hoewel dit moeilijk een officieel genre te noemen is, zijn er massa's boeken, films en games die hieronder vallen door hun combinatie van fantastische en/of middeleeuwse elementen met futuristische aspecten. Warhammer 40K bijvoorbeeld heeft termen zoals een 'God-Emperor' en 'lasguns' direct uit Dune getrokken. Maar ook een verbod op Artificial Intelligence door een oorlog in het verleden en een enorm galactisch imperium waarin allerlei huizen tegen elkaar knokken om de macht, is iets dat Frank Herbert als eerste verzon.



ALIENS

Warhammer bestaat al sinds 1983, maar Warhammer 40K kwam pas in '87. De film Aliens van James Cameron werd in 1986 gereleased en die film is zo fucking goed, dat Games Workshop gek zou zijn als ze er niet dingetjes van zouden 'lenen'. De term Space Marines bijvoorbeeld, of de look van hun alien-ras genaamd de Tyranids (zie screen).

DE INVLOED VAN WARHAMMER

Mooie dingen blijven nooit onder de radar, dus heeft Warhammer op zijn beurt ook enorm veel invloed gehad op de wereld van films, maar vooral games. Sterker nog, een van de meest geliefde gamebedrijven ter wereld heeft zo'n beetje haar bestaansrecht te danken aan Warhammer!

WARCRAFT EN STARCRAFT

Warcraft had een Warhammer game kunnen zijn, zo heeft Blizzard co-founder Allen Adham al een keer opgebiecht. Ware het niet dat de deal tussen Games Workshop en Blizzard uiteindelijk op niets uitliep, hoewel Warcraft alsnog ontzettend veel inspiratie uit Warhammer heeft gehaald.

StarCraft is misschien nog wel duidelijker gebaseerd op Warhammer 40K; beide Space Marines zijn praktisch identiek (zie screens), de Protoss en de Eldar ook en de Zerg en de Tyranids hebben zeer veel met elkaar gemeen.

EVENT HORIZON

De enige goede film die Paul W. S. Anderson (van de Resident Evil flicks) ooit heeft gemaakt, lijkt een aantal ideetjes van Warhammer 40K te hebben geleend. In de film komt, heel kort door de bocht gezegd, een ruimteschip vast te zitten in een soort hel-dimensie. Als je jezelf een beetje in de materie verdiept, dan lijkt dit precies dezelfde plek te zijn waar het Chaos-ras vandaan komt, een alternatieve dimensie genaamd The Immaterium. Deze shit gaat diep, dus misschien is het een beetje vergezocht, en het kan natuurlijk ook dat beide schrijvers hun inspiratie weer ergens anders vandaan hebben gehaald. Lovecraft bijvoorbeeld.

METAL

Bands zoals Battlelore, Summoning en Rhapsody laten zich allemaal inspireren door verschillende soorten fantasy, dus dat metal dudes ook geeks zijn, is niet nieuw. Zo baseerde death metal band Bolt Thrower haar naam op een wapen uit Warhammer 40K en bracht een album uit genaamd Realm of Chaos, waarvan de cover ontworpen was door een 40K-artiest. Dit inspireerde Games Workshop om hun eigen platenlabel uit te brengen waaronder bands zoals D-Rok vielen. Deze gasten hebben gewoon een album waarop Brian May van Queen staat te rocken, omdat hij met z'n zoontje een Games Workshop winkel in kwam wandelen! ✖



VETTE WARHAMMER ART




ukitakumuki


WARS DIE JE ZEKER EFFE GEHAMMERD MOET HEBBEN

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR I EN II (PC)

Wat mij betreft zijn dit de twee beste Warhammer games die geld kunnen kopen. Het zijn real-time strategy titels in de trant van Company of Heroes (ze zijn ook van dezelfde ontwikkelaar - Relic Entertainment) waarin een prima loot-systeem gebouwd is, die er prachtig uitzien en waar de liefde voor Warhammer met dikke, stroperige Tyranid-kwijl vanaf druipt. Ik vond ze vroeger helemaal de shit omdat het een van de weinige Windows games waren die ook achievements unlockten op je 360!



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING (PC)

Dit was een van de weinige MMO's die ik gespeeld heb tijdens m'n driejarige World of Warcraft periode, want Warhammer Online was een best wel innovatieve game met toffe PvP en een goede balans tussen de rassen. Helaas zijn de servers twee jaar geleden offline gehaald, zelfs nog voordat er een free-to-play versie en add-on, Blood Hunt, aankwam.



WARHAMMER 40,000: SPACE MARINE (XBOX 360 / PS3)

Eigenlijk is dit gewoon Gears of War, alleen dan met een Warhammer-saus eroverheen en niet cover-based. Dat laatste is een beetje wennen, maar met een beetje half achter muurtjes staan kom je er ook wel. Voor de rest is het een heerlijk ongecompliceerd potje third-person knallen en, misschien nog wel belangrijker, lekker hakken en choppen door legers van Orks.



WARHAMMER 40,000: DEATHWATCH - TYRANID INVASION (MOBILE)

Tyranid Invasion is een tactische, turn-based game waarin je met een team Space Marines een invasie van Tyranids moet tegenhouden. Dat doe je in een fikse, gelikte campaign van zo'n veertig missies groot, wat zeker geen slechte koop is voor €1,99.



WARHAMMER - END TIMES: VERMINTIDE (PC)



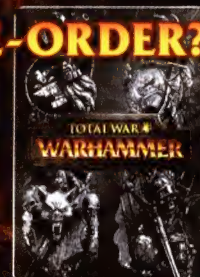
Left 4 Dead met ratten in plaats van zombies in het 40K universum, zo laat Vermintide zich het makkelijkst omschrijven. Het is dus een heerlijke co-op game, waarin brute actie ondersteund wordt door interessant leveldesign.



WAR: WARHAMMER
ARHAMMER READY

TOTAL WAR: WARHAMMER TO PRE-ORDER OR NOT TO PRE-ORDER?

Als je én een strategy fan bent én een Warhammer annex fantasy fan, dan is Total War: Warhammer natuurlijk een no brainer. En dan kun je die game net zo goed pre-orderen, toch? Niet omdat wij het zeggen of omdat we stiekem aandelen SEGA hebben gekocht, maar omdat je bij de pre-order namelijk een dikke steelbook-hoes krijgt, inclusief mini strategyguide en de eerste DLC voor de game: het Chaos Warriors Race Pack. En dat extra vijfde, speelbare ras is behoorlijk bruut. Doe er je voordeel mee; de game komt 24 mei uit, dus je hebt nog effe bedenktijd.







VRAAG HET EEN EXPERT

Als je iets wil weten over Warhammer, dan is je eerstvolgende stop de Warhammer shop! Nederland kent meerdere. Games Workshops (vernoemd naar het bedrijf dat Warhammer op de kaart heeft gezet) en op zoek naar kennis kwam ik uiteindelijk terecht in Rotterdam. Smack dab in het midden van het Rotterdamse centrum op de Van Oldenbarneveltplaats 452 bevindt zich een gezellig winkeltje waar vele Warhammer liefhebbers dagelijks samenkomen om... Tja, wat doen ze daar eigenlijk?

Perry Onderdelinden, een ware Warhammer veteraan met dik elf jaar onder z'n riem, heeft er een heel eenvoudig antwoord op.



Perry: "Het verzamelen van modelletjes, die zelf schilderen, vervolgens jouw eigen gecreëerde leger op tafel zetten en er een strategisch bordspel mee spelen."

Dat is dus Warhammer in een notendop, een hobby die je het liefst beoefent met gelijkgezinden in een Games Workshop. Lekker de hele dag hangen en oorlog schoppen. Man, wat moet dat mooi zijn. Voor Perry zit de charme vooral in de verbeeldingskracht waar de franchise op gebouwd is.



Perry: "Warhammer Fantasy heeft een grimmige achtergrond waarop enorme legers tegen elkaar ten strijde gaan en elkaar finaal kapot slaan voor de glorie van een of andere god. Het bevat draken, demonen, Orks, Elfen, noem maar op! Ik ben gek van Fantasy en dit kon ik niet laten gaan toen ik klein was!

Daar heb ik natuurlijk alle begrip voor; fantasy is het mooiste wat er is. Maar zoveel liefde als Perry ervoor heeft, daar kan ik als übergeek moeilijk tegenop...

Perry: "Ik speel ook graag Dungeons & Dragons RPG aan de tafel met vrienden en sinds kort hou ik mij eveneens bezig met larpen. Ik had niet verwacht dat het zo leuk kon zijn. Bordspellen spelen, zoals Kolonisten van Catan, is er bij mij met de paplepel in gegoten door mijn ouders. Ik heb zelfs jaren met mijn vader World of Warcraft gespeeld!"



Maar goed, Warhammer is niet alleen fantasy, want er is ook Warhammer 40K, nietwaar?

Perry: "Ja, dit staat los van Fantasy en speelt in een nog grimmigere scifi setting. Hier komen tanks, biomonsters à la Alien en Space Mariness om de hoek kijken. Op planeten die regelmatig platgebombardeerd worden. Ik ben hier ook mee begonnen nadat ik jaren alleen Warhammer Fantasy speelde.



Toch lijkt Warhammer Fantasy nog het meest in beweging te zijn. Zo zijn de tabletop games nu in de Age of Sigmar aanbeland, toch? Hoe zit dat precies?

Perry: "Aan het einde van Warhammer Fantasy hebben de legers van Chaos gewonnen en is er een keiharde reset knop ingedrukt, waardoor alles kapot is gegaan... Of toch niet? Sigmar was in Fantasy de leider van de mensen die gered is door een almachtige draak. Deze had een heilige artefact waardoor er opnieuw Realms gemaakt konden worden. Zo is Age of Sigmar ontstaan. In een notendop dan. Er zijn nu heel veel verschillende Realms waarop gevochten wordt, zoals eentje vol met vulkanen en vuur of een realm vol met bomen en leven. Het is een nieuwe setting met een nieuwe manier van spelen."



Warhammer zit vol met verschillende rassen, zoals je al zei, van Greenskins tot en met Dwergen en zelfs Vampiers. Waar speel jij het liefst mee in de tabletop games?

Perry: "High Elves! Zij slaan namelijk snel en goed en zijn daarnaast ook nog eens zeer bekwaam in schieten en magie. Sierlijke eenheden gecombineerd met monsters en de coolste magische wezens die er zijn: Draken."

En wat betreft specifieke figures, heb je wat dat betreft ook favorieten?

Perry: "Dat hangt er een beetje vanaf welk ras ik aan het schilderen ben. Ik ben erg trots op mijn Lizardmen met lava voetstukjes, versierd met goud. Op dit moment ben ik enorm fan van de nieuwe Stormcast Eternals: zielen van verloren helden, opnieuw gesmeed in gouden harnassen om voor Sigmar te vechten tegen de Demons!" »

VOORBEREIDING OP TOTAL

MAAK JE BODY WA

Omdat Wouter helemaal hyped is over Total War: Warhammer, vond hij dat ie z'n kennis over de franchise wel eens effe mocht vergroten. Dus ging hij op een epic quest om zoveel mogelijk over Warhammer te weten te komen en de ultieme Warhammer Beginnersguide te maken.

Vroeger kende ik wel mensen die Warhammer en Magic speelden, maar dat was niet mijn, ehm... 'crowd', zeg maar. Ik wil niet zeggen dat ik een van de cool kids was (ik was zo'n bescheiden cool kid), maar er waren bepaalde dingen die ik tijdens m'n tiener- en latere jaren boeiender vond dan dungeons, lore en achtzijdige dobbelstenen. M'n piemel bijvoorbeeld, en het volgen daarvan.
Het is niet zo dat ik spijt heb van mijn keuzes, maar ik moet zeggen dat de extreme geeky shit me toen al redelijk fascineerde. Helaas, toen ik het party life achter me liet en echt hardcore geek werd, was ik allang vertrokken uit m'n heimat Veendam en was er eigenlijk niemand meer in m'n buurt die me kon introduceren in de wereld van Dungeons & Dragons, Magic: The Gathering of, inderdaad, Warhammer. En nu? Nu heb ik de tijd niet om er nog een hobby bij te nemen, maar kan ik me gelukkig wel verdiepen in het onderwerp dankzij die fijne baan van me. Dus dankjewel, Total War: Warhammer, dat je me het excuus hebt gegeven om een vroegere, heimelijke, onbeantwoorde liefde van me op te pikken middels deze dikke special!



TOTAL WAR: WARHAMMER - DE BASICS

Ben je niet zo bekend met Warhammer maar wel een Total War fan, dan ga je ook heel veel plezier beleven aan Total War: Warhammer. Want alles wat Total War leuk maakt, zit ook in TW: Warhammer, alleen dan met vier speelbare rassen die enorm van elkaar verschillen: de Vampire Counts, de Greenskins (Orks), Dwarfs en Empire.
In Total War kende je meerdere speelbare volkeren, maar die verschilden onderling niet zo enorm veel van elkaar. Natuurlijk had ieder volk zijn unieke perks en speciale units, maar in Warhammer is de machinerie van de Dwarfs bijvoorbeeld mijlenver verwijderd van die van de monsters en de gedrochten van de Greenskins, en dat maakt het spelen met de verschillende kampen een stuk karakteristieker.
De grootschalige battles met duizenden units, het managen van je troepen, de research, de 3D map en het 'cunning' voorwerk... ook dat zit er allemaal in, alleen nu met units die honderd keer meer persoonlijkheid hebben (en veel meer angst inboezemen).



POWER UNLIMITED

EXTRA!!! DUBBELPOSTER OVERWATCH & THE LAST OF US



TOTAL WAR™ WARHAMMER

- BATTELEN MET VAMPIRE COUNTS, GREENSKINS, DWARFS & EMPIRE
- WAT ZIJN DE BESTE WARHAMMER GAMES ALLER TIJDEN?
- DE VETSTE WARHAMMER ART
- PRE-ORDER EN SCOOR DE CHAOS WARRIORS